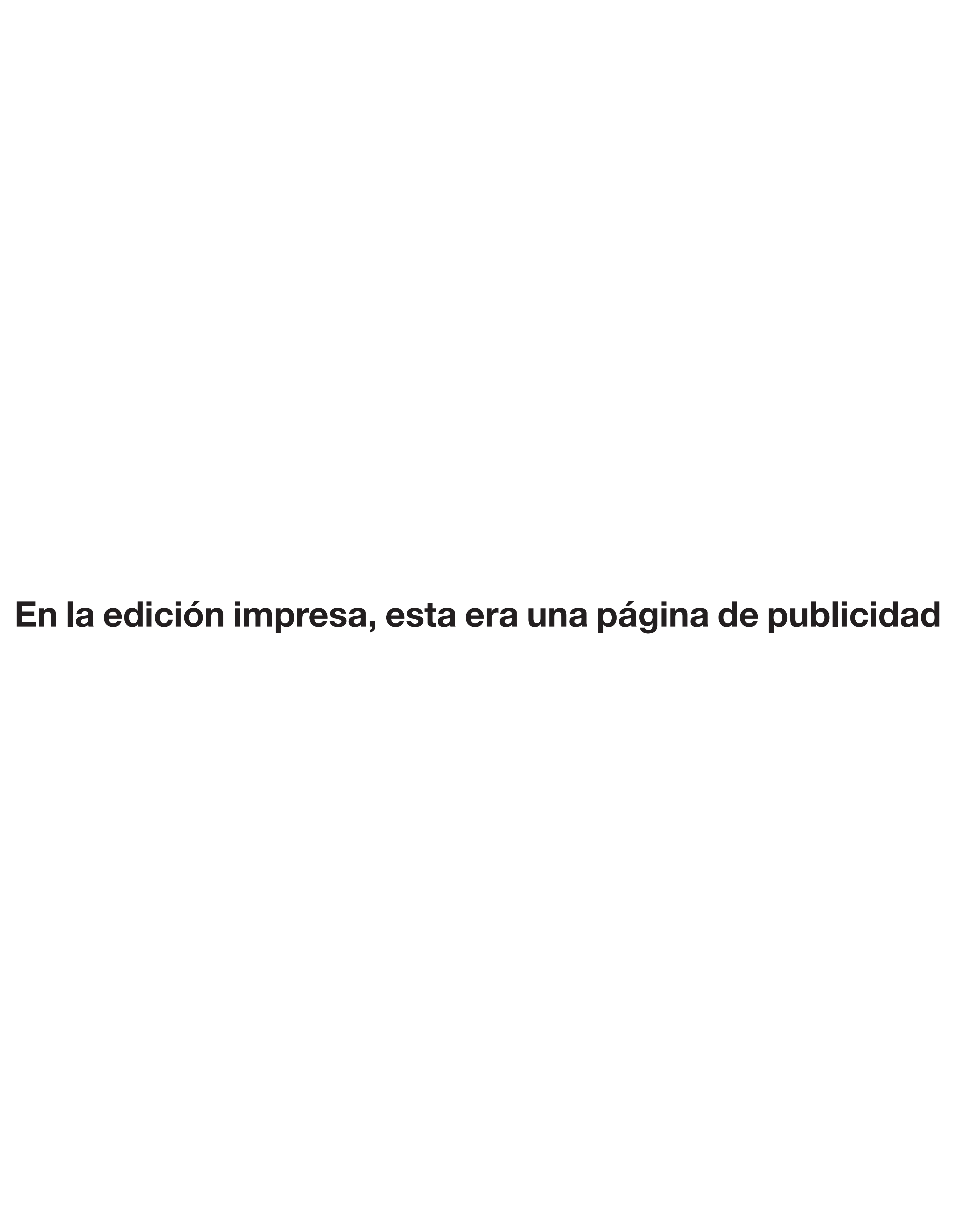
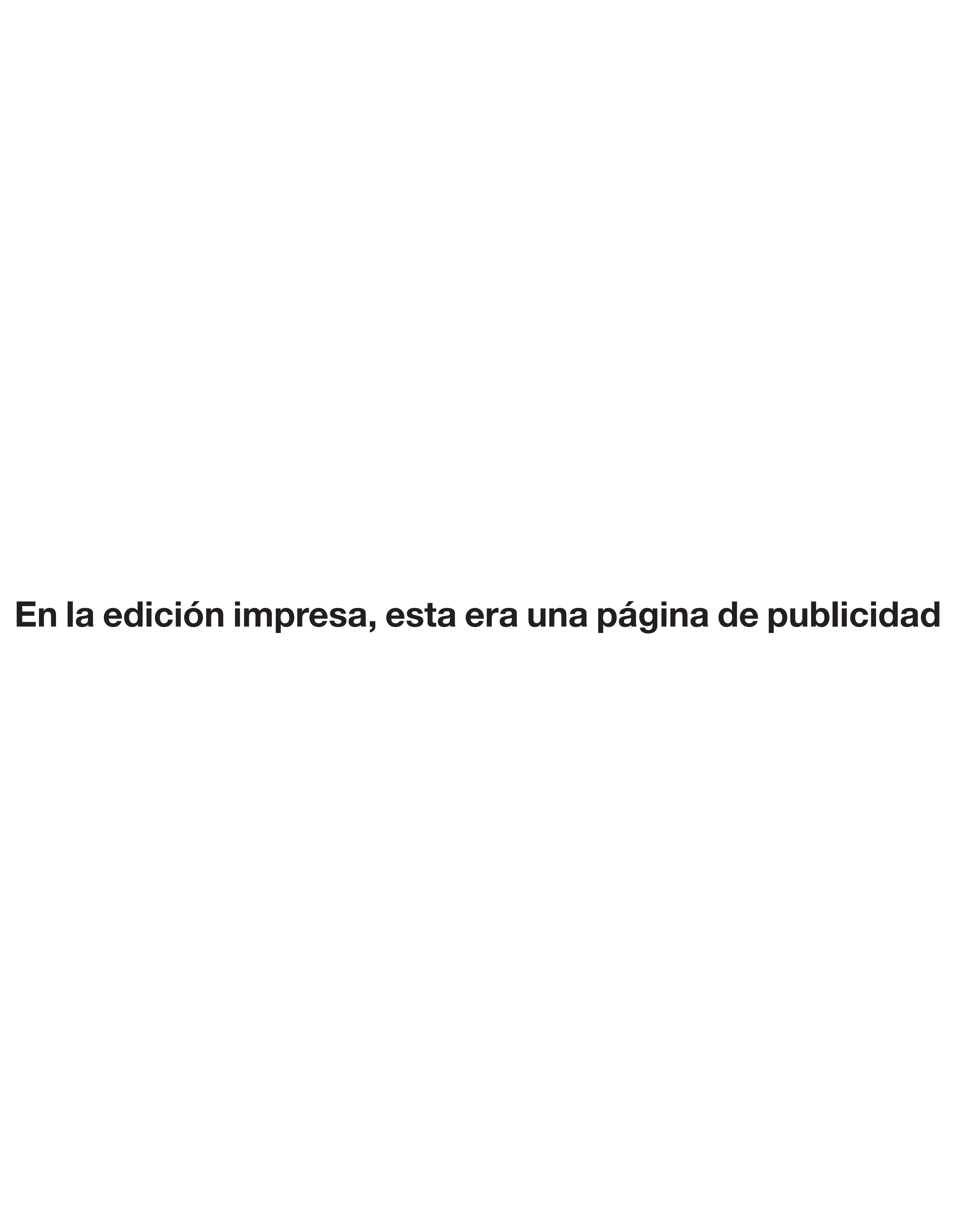
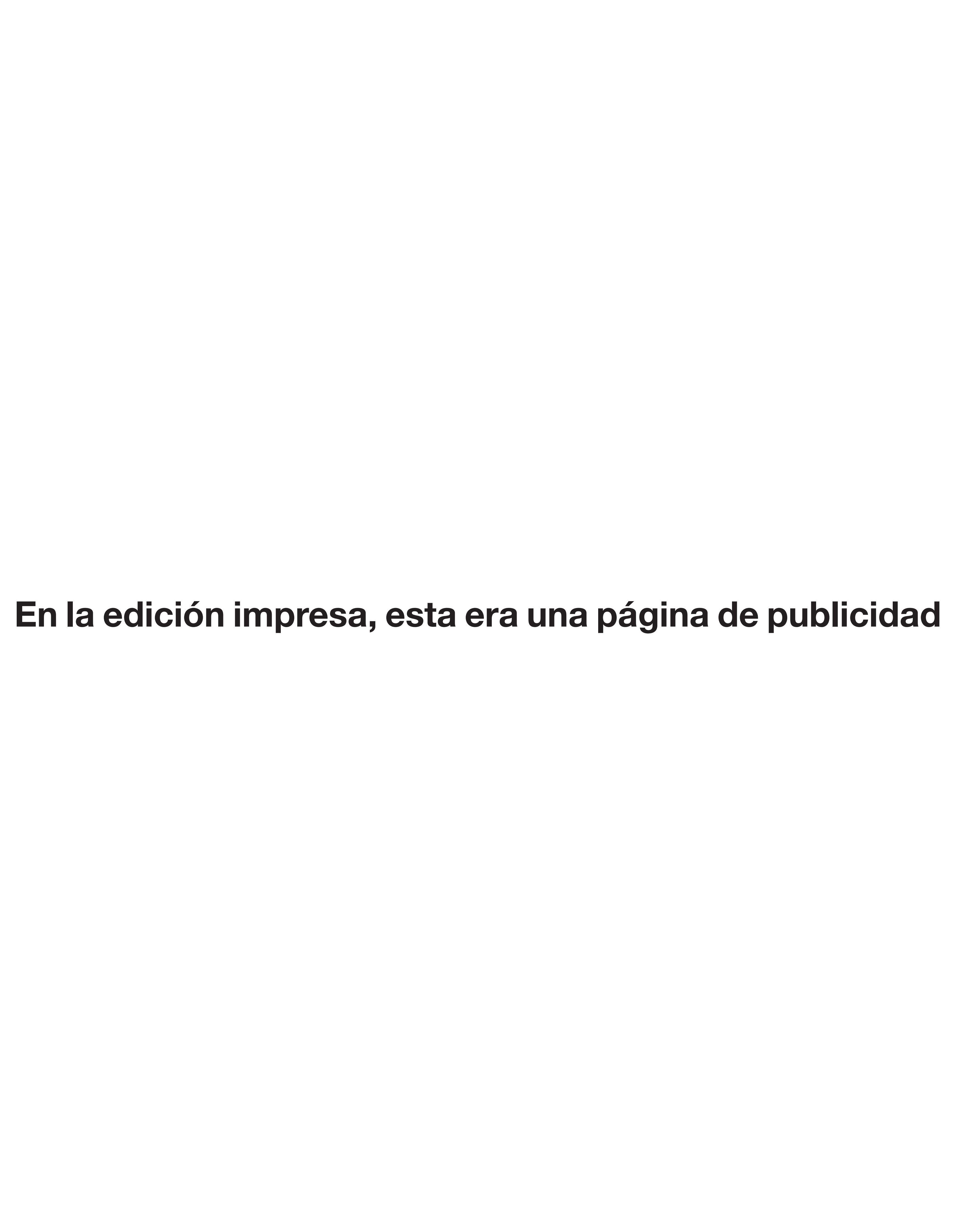
POR SÓLO 3,99€
TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS
LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE
Micromanía
PORTUGAL 3,99€
Nº 111 ABRIL 2004
ADICTOS AL PC
¡¡DESCUBRE LA NUEVA AVENTURA DE SAM FISHER!!
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
¡El rey del sigilo!
¡¡EL ROL SE TIÑE DE ROJO!!
VAMPIRE BLOODLINES
¡¡Híncale el diente!!
¡¡SOLUCIÓN COMPLETA!!
FAR CRY
Todos los mapas, claves y pistas para llegar al final
MÁS DE 1GB de Información
2 CDs ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc
¡¡Más de 75 páginas de avances, análisis y trucos para los mejores juegos de PC!!
¡¡SÓLO EN MICROMANÍA!!
STALKER, FAHRENHEIT Y PIRATES!
Descubre los juegos más rompedores de 2004
AÑO XX
Número 111
HOBBY PRESS
8 424094 820313
00111


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Editorial

HOY POR HOY

Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Espera, que todo llega

En el último número de Micromanía te hablaba de los problemas, disgustos, enfados y demás que, como jugador, al igual que tú, me afectan cuando salta la noticia del retraso de algún juego importante. Un juego de los que estás deseando tener en las manos y, cuando casi lo hueles, ¡puf!, se evapora como por arte de magia. Pero, al mismo tiempo, y dando vueltas al respecto en los últimos días, no dejo de preguntarme la verdadera razón de que se produzcan esos retrasos. ¿Marketing? ¿Publicidad gratuita? ¿Un deseo inconfesable de los estudios para fastidiar al jugador? La verdad está lejos de estas conjeturas. Mal que nos pese a los jugadores, y aunque lo suframos directamente, durante los últimos treinta días no he podido menos que convencerme de que todo se debe a que el objetivo de los creadores de estos títulos es ofrecer el mejor juego posible. Títulos como «MoH Pacific Assault», que te ponía de ejemplo el mes pasado, o algunos otros como «Far Cry», «Pandora Tomorrow» –flamante portada de Micromanía, al que ya hemos jugado y cuyo análisis puedes encontrar en este número–, «Doom 3» o «Half-Life 2», por dar ejemplos representativos, sufren, han sufrido o sufrirán retrasos. Pero también estoy seguro de que, como se suele decir, esa espera casi siempre merece la pena. Estos días he tenido la oportunidad de charlar con la gente de Valve y me han hablado del retraso de «Half-Life 2». Tras el robo de parte del código del juego, se vieron obligados a reprogramar numerosas partes del mismo para mejorarlo, protegerlo y tener la seguridad de que será algo grande. Así de simple.

> “Si los resultados son brillantes, merece, sin duda, la pena esperar”

Y si hablamos de grandes títulos, empieza a frotarte las manos con lo que te hemos preparado para este mes: «Stalker», «Sid Meier's Pirates!» –¡ha vuelto el clásico!–, «Vampire: Bloodlines», «Hitman: Contracts», «Fahrenheit»... Una lista de lo más jugosa. Una lista ante la que cabe preguntarse: ¿se retrasará alguno de ellos? Pues seamos sinceros, y digamos que es lo más probable. Ahora bien, si como ha ocurrido con Valve y «Half-Life 2», y como ha pasado con «Far Cry», «Pandora Tomorrow» o, a buen seguro, pasará con «MoH Pacific Assault», el resultado final es brillante, la espera, y me repito, merece, sin duda, la pena. ¿O no lo crees así? Espero tu opinión. Nos vemos, como siempre, el mes que viene.

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección),
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Elena Jaramillo

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta
E. Bellón, J. Martínez, R. Lorente, A. Trejo,
J. Moreno, C. Vidal, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño
de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 806 015 555 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.
7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de
Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José
Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

7/2004

Printed in Spain

HOBBY PRESS es una empresa de
AXEL SPRINGER VERLAG

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...

STALKER. GSC GameWorld usa el accidente de Chernobyl como punto de partida para un juego de acción explosivo.

VAMPIRE. BLOODLINES. Híncale el diente a un JDR asombroso, que utiliza la tecnología de «Half-Life 2»

Índice por juegos

Sección/Pág

70

■ PANDORA TOMORROW. La continuación de «Splinter Cell» llega cargada de novedades en jugabilidad, y con multijugador.

30

■ FAHRENHEIT. Una aventura donde la acción, el terror, el suspense y el cine negro se dan la mano.

54

■ PIRATES! Sid Meier ha hecho lo imposible para resucitar uno de sus clásicos más aclamados.

106

■ FAR CRY. Si querías una gran solución, no vas a encontrar otra tan completa. ¡Acaba con Krieger y su ejército mutante!

Desde la redacción

Santiago Tejedor

Dimes y diretes

Mucho se ha especulado acerca del robo que sufrió Valve del código de «Half-Life 2». Mucho se ha hablado sobre su veracidad, sobre el responsable, sobre si el juego estaba acabado… Y por fin, Valve ha hablado. El código fue robado. Por eso, se ha tenido que reescribir por completo, para evitar problemas: "cheaters" en el multijugador, problemas al diseñar "mods", solidez de la jugabilidad… Valve siempre ha prestado gran atención a los jugadores, y este retraso ha sido para que estuviéramos satisfechos con lo que íbamos a encontrar. Si eso no es cuidarnos…

Se ha hecho esperar, pero el aspecto de «Half-Life 2» es impresionante, y por fin llegará a tu PC este verano (probablemente, a lo largo de Julio).

Confirmado el lanzamiento más esperado de 2004

¡¡Llega en verano!!

De ultimísima hora se puede considerar la confirmación de que «Half-Life 2» estará disponible este verano, pero fuentes directas de Valve han transmitido la información a Micromanía.

▶NUEVOS JUEGOS ▶VALVE SOFTWARE/VIVENDI ▶PC ▶ACCIÓN ▶VERANO 2004

Con sonrisa de oreja a oreja, Gabe Newell confirmó a Micromanía la noticia más deseada. «Half-Life 2» está a punto.

El impresionante editor de «Half-Life 2» permite trabajar con una facilidad asombrosa.

Estábamos acabando este número de Micromanía. Lo teníamos ya todo listo. Y, de repente, surge la oportunidad: visitar a los chicos de Valve, que están deseosos de darnos noticias sobre «Half-Life 2». Así, ¿qué íbamos a hacer? Y es que ante la confirmación de que el juego está casi acabado, que muy probablemente en julio le puedas poner las manos encima, comprobar el estado de jugabilidad –impresionante– y de acabado técnico –increíble–, revisar, siquiera someramente, todas las herramientas que Valve ha preparado para la comunidad de "modders", y charlar con sus creadores sobre algunos aspectos importantes del diseño de «Half-Life 2», no podíamos sino coger un avión e irnos a los estudios de Valve para revisar todo lo antes citado.

Dentro de poco te facilitaremos muchísima más información al respecto, así como las más nuevas e impresionantes imágenes del juego, antes de que puedas verlas en ninguna otra parte. Mientras tanto, y en espera de cumplir esta promesa, sólo te podemos pedir paciencia –sabemos que es duro–. Lo bueno, como suele decir el refrán, se hace esperar, aunque dentro de muy poco comprobarás por ti mismo que este largo retraso ha merecido la pena, con toda seguridad.

■ Los fans de Mike Oldfield, disfrutarán en su PC de su nueva "locura".

Mike Oldfield llega al universo PC

Música mágica

▶UNIVERSO VIRTUAL ▶PC ▶ MAYO

Es casi seguro que conoces a Mike Oldfield, o has oído su música, aunque no lo creas. Su "Tubular Bells" sonaba en la B.S.O. de "El Exorcista", y cientos de composiciones suyas han hallado hueco en otros tantos lugares.
Ahora, Mike Olfield se mete también en el mundo del PC con «Maestro», un producto que no se puede calificar de juego, sino más bien de "experiencia chill-out online". Música, formas, imágenes e interacción se combinan en un producto inclasificable, en la línea de diseños ya editados por otros "gurús" de la música, como en su día hizo, por ejemplo, Peter Gabriel. «Maestro» nos abre la puerta a un mundo fascinante, de realidad virtual, para todo tipo de usuarios.

■ La enorme potencia de la última versión del motor «Unreal» va a garantizar para «Pariah» un acabado gráfico espectacular.

Los creadores de «Unreal» vuelven a la "arena"

Acción con pedigrí

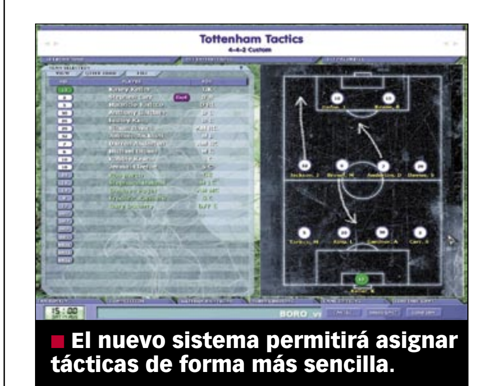
▶NUEVOS JUEGOS ▶DIGITAL EXTREMES ▶PX, XBOX ▶ACCIÓN ▶SIN CONFIRMAR

Digital Extremes, compañía conocida en todo el mundo por la creación de la popular franquicia «Unreal», acaba de anunciar su próximo proyecto, un juego llamado «Pariah» que aparecerá simultáneamente para PC y Xbox.
El juego combinará al parecer elementos de supervivencia, a lo «Resident Evil», con la acción en primera persona característica de los juegos de Digital Extremes. Aunque aún no se conoce ningún detalle, parece confirmado que el elaborado y complejo argumento de «Pariah» estará ambientado en un universo de ciencia ficción.
El juego, que utilizará la versión más avanzada del motor «Unreal» desarrollado por Epic Games, no tiene todavía fecha, aunque se sabe que lleva ya más de dos años en desarrollo.

Nueva entrega de «Championship Manager»

Practica el fútbol total

▶NUEVOS JUEGOS ▶BEAUTIFUL GAME ▶EIDOS ▶PC ▶SIN CONFIRMAR



■ El nuevo sistema permitirá asignar tácticas de forma más sencilla.

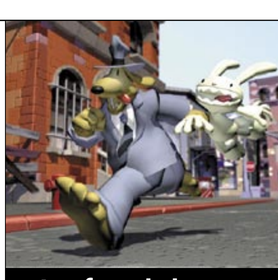
Eidos ha confirmado el desarrollo de la quinta entrega de la serie «Championship Manager», hoy por hoy el manáger de fútbol más completo. Entre las numerosas novedades que incorporará destacan un nuevo sistema de entrenamiento, más sencillo y accesible, una nueva pantalla de asignación de tácticas y, sobre todo, un nuevo motor que disminuirá drásticamente los tiempos de carga entre partidos.

LucasArts cancela la continuación de «Sam & Max»

¡Carpetazo… y vámonos!

▶JUEGO CANCELADO ▶LUCASARTS ▶PC ▶AVENTURA

LucasArts acaba de hacer oficial la cancelación del desarrollo de «Sam & Max Freelance Police», continuación de la aventura clásica, cuya aparición estaba prevista para la primavera de este mismo año. Por toda excusa, los responsables de LucasArts se han limitado a indicar en un breve comunicado que "después de un cuidadoso análisis del mercado actual, hemos decidido que éste no es el momento adecuado para lanzar una aventura gráfica en PC".



■ Los fans de las aventuras se van a quedar sin una de las más esperadas.

Última hora

TAKE-2 HA CONFIRMADO «Max Payne 3». El desarrollo está en marcha trabajando en la tercera entrega de «Max Payne» que esta vez tendrá el subtítulo «There'll be another Max Payne». Con ello, la compañía quiere remontar las ventas que no han respondido a las expectativas puestas en la segunda entrega.

LA PELÍCULA DE FAR CRY está ya en marcha. El productor y director de cine alemán Uwe Boll ha adquirido los derechos para el film, que tiene previsto comenzar su producción el próximo año, quien actualmente está ocupado con la dirección de «The House Of The Dead».

ORIGIN DESAPARECE. Electronic Arts ha cerrado este emblemático estudio de desarrollo, responsable títulos como «Ultima Online». El personal pasará a estar integrado en EA para desarrollar nuevos juegos.

TRACKMANÍA está ya disponible en España de mano de la distribuidora Punto Soft. Este título, que ha despertado gran aceptación en

otros países, consiste en el diseño y la creación de circuitos que luego podremos poner a prueba.

UBISOFT se ha desvinculado del esperado juego en desarrollo «Matrix Online». Este proyecto, que está a cargo de los estudios de Monolith Productions, es el segundo de un juego online masivo cancelado por UbiSoft en apenas unas semanas.

■ Uno de los muchos atractivos del juego residirá en la utilización de diferentes vehículos y de las armas fijas instaladas en ellos.

Breves

LA QUINTA EDICIÓN de Ciber@RT tendrá lugar del 23 al 30 de abril en Bilbao. Este festival de nuevas tecnologías, presentará más de 150 obras entre proyectos multimedia y software interactivo.

ATARI ha confirmado el lanzamiento de «RollerCoaster Tycoon 3» para el próximo verano en PC. La nueva entrega estará realizada completamente 3D a por primera ve en esta popular serie.

PRINCE OF PERSIA se suma a la fiebre de las adaptaciones al cine. Coincidiendo con el anuncio una nuevo título de la saga, se ha hecho pública la adquisición de derechos para una película basada en la más reciente entrega.

THE ADVENTURE COMPANY ha anunciado una nueva aventura gráfica de corte clásico en primera persona el título de «Aura: Fate of the Ages». Su finalización está previsa para junio.

Nuevo juego de la saga «Conflict» en marcha

Vietnam, de nuevo

▶NUEVOS JUEGOS ▶PIVOTAL GAMES ▶SCI
▶PC, PS2, XBOX ▶ACCIÓN ▶OTOÑO 2004

CSI ha presentado «Conflict: Vietnam», la que será la nueva entrega de su popular serie de juegos de acción en tercera persona, «Conflict».
En este juego, que tiene prevista su aparición en otoño de 2004, controlamos a cuatro soldados norteamericanos que han quedado aislados de su unidad durante una ofensiva de la guerra de Vietnam. A lo largo de las 14 misiones de las que consta el juego, tenemos que controlar a este grupo de soldados, cruzando la densa jungla, infiltrándonos en poblaciones, rescatando rehenes y atravesando templos en ruinas.
«Conflict: Vietnam» contará además con un amplio abanico de armas, pero destacará especialmente por la abundancia de artillería pesada, como ametralladoras fijas o puestos de morteros y, sobre todo, por la interesante posibilidad de utilizar diferentes vehículos, desde tanques hasta lanchas motoras o helicópteros.

■ La ambientación del juego reproducirá hasta el último detalle la opresiva presencia de la jungla vietnamita.

Nuevo juego de rol, al más clásico estilo

Busca las raíces

▶N. JUEGOS
▶TANNHAUSER GATE
▶CENEGA ▶PC ▶ROL ▶2004

■ La jugabilidad y la tecnología se darán la mano en este juego.

Cenega ha revelado los primeros datos acerca de su próximo juego, «The Roots». Se trata de un juego de rol de corte clásico, ambientado en el mundo fantástico de Lorth, en el que uno de los cinco árboles mágicos que garantizan la paz y la prosperidad entre sus habitantes está comenzando a morir. Nuestro papel será el de Yan, un joven de 19 años que deberá resolver el misterio del árbol, para lo que tendrá que viajar a lo largo de 24 regiones diferentes, encontrándose con más de 120 personajes secundarios. El juego incluirá asimismo un completo repertorio de más de 400 objetos, 70 hechizos para lanzar y 100 tipos de monstruos diferentes.

■ La estrategia y la acción se darán la mano en «Beyond the Law» en nuestra lucha antiterrorista.

Estrategia táctica para tu PC

Por encima de la ley

▶NUEVOS JUEGOS ▶MAGNUM GAMES ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶SIN CONFIRMAR

La estrategia táctica, un género no demasiado prolífico últimamente, verá incrementadas sus filas con la futura aparición de «Beyond the Law: The Third Wave». En este juego, el primero editado para PC por la compañía norteamericana Magnum Games, controlaremos a un grupo de fuerzas especiales que tienen la misión de detener a una organización terrorista que intenta acabar con los Estados Unidos de América.
El juego transcurre en un universo alternativo en el que la corrupción está a la orden del día, la policía está comprada por los criminales y la única forma de frenar el caos es a través de un grupo de soldados de élite que tienen autoridad para actuar por encima de la ley.
«Beyond The Law: The Third Wave» utilizará, por lo que se ha avanzado hasta ahora, un punto de vista isométrico, similar hasta cierto punto al de juegos como el reciente «UFO: Aftermath», y nos pondrá al control de un grupo de hasta cinco soldados, cada uno de ellos con sus propias habilidades y armas para afrontar los objetivos propuestos.

Vuelven los animales virtuales

Vámonos al zoo

▶NUEVOS JUEGOS ▶BLUE FANG ▶MICROSOFT ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶VERANO 2004

■ El nuevo motor 3D dotará, literalmente, a nuestros parques de una nueva dimensión.

Microsoft ha anunciado el lanzamiento de «Zoo Tycoon 2», continuación de su exitoso juego de gestión comercial. El juego, que al igual que la primera parte también está siendo desarrollado por Blue Fang, nos pondrá una vez más al control de un parque zoológico, para que nos ocupemos de todos y cada uno de los detalles de su gestión, desde la adquisición y cuidado de todos los animales, hasta la instalación de los distintos recintos, la decoración o la venta de comida y bebida a los visitantes.

Entre las novedades más destacadas de «Zoo Tycoon 2», cuya aparición está prevista para el verano de este mismo año, figura la inclusión de un motor 3D totalmente nuevo, con un nivel de zoom muy elevado, así como de 30 nuevos animales y de un sistema de modificación del terreno mucho más avanzado y detallado.

Vuelve el rey de los vampiros

Del cómic al PC

▶NUEVOS JUEGOS ▶CRITICAL MASS ▶PC ▶ACCIÓN ▶SIN CONFIRMAR

La serie de cómics «Sword of Dracula» va a ser convertida en juego de acción en primera persona, merced al acuerdo entre la editorial Image Comics y Critical Mass Interactive. En el universo del cómic Drácula es un rey de los vampiros con inmensos poderes, que tiene bajo su control un ejército de zombies. Para detenerle, se ha creado una organización militar bajo el control de la ONU y dirigida por Veronica "Ronnie" Van Helsing. En el juego tomaremos el control de uno de los comandos de la organización y combatiremos contra los ejércitos de las tinieblas, dentro de un sistema de juego que, según sus propios creadores pretende imitar los de «Medal of Honor» o «Call of Duty».

Los **más** esperados

Este mes, sólo ha salido de nuestra lista «Splinter Cell: Pandora Tomorrow», la segunda aventura de Sam Fisher, de la que podéis disfrutar una completa una completa review en este mismo número. En su lugar, entra «Hitman: Contracts» que, para alegría de los seguidores de este asesino a sueldo virtual, que parece "otro gemelo" de Coto y Kiko Matamoros, falta poco para que salga.

PARRILLA DE SALIDA

Unreal Tournament 2004
▶19 MARZO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/EPIC

El mundo de los clanes online está al rojo vivo. Al cierre de esta edición de la revista, el juego está a punto de ver la luz.

Painkiller
▶12 DE ABRIL ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶PEOPLE CAN FLY

Acción pura y dura y sin complicaciones es lo que nos ofrece este juego, eso sí, junto con un apartado grafico de infarto. Amantes del gatillo fácil, preparaos para lo mejor.

Hitman: Contracts
▶MAYO ▶ACCIÓN ▶PC ▶IO INTERACTIVE

Si la muerte tuviera un nombre, sería un número: 47. Y es que el asesino más implacable del videojuego vuelve el próximo mes, dispuesto a no dejar títere con cabeza.

Manhunt
▶MAYO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶ROCKSTAR/TAKE 2

Polémicas aparte, lo que verdaderamente hace que este juego esté provocando tanta expectación es su calidad, de la que además posee en grandes cantidades…

CALENTANDO MOTORES

Vampire: The Masquerade. Bloodlines
▶PRIMAVERA 2004 ▶ROL ▶PC ▶TROIKA/ACTIVISION

Todo el mundo del rol diseñado por White Wolf se traslada con enorme fidelidad a un juego impulsado por un motor gráfico de ensueño.

Half-Life 2
▶JULIO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA

El lanzamiento ya se ha confirmado para verano, por boca de los mismos integrantes de Valve. Ya queda menos…

Medal of Honor: Pacific Assault
▶JUNIO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶EALA/EA

Más esperado que nunca, y más deseado tras el anuncio de cambios y mejoras en su diseño, cada vez pinta mejor.

Ground Control II: Operation Exodus
▶JUNIO 2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶MASSIVE ENTERTAINMENT

La segunda parte de este título de estrategia está marcada por el espectaculo visual y el buen diseño que pudimos ver en los estudios de Massive

EN BOXES

Doom 3
▶VERANO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id/ACTIVISION

Como en un suplicio ideado por la Inquisición, vamos contando los días, uno a uno, desde que vimos el juego por primera vez, anhelando su lanzamiento desde ese mismo día. Y aunque id sigue en sus trece de contar sólo lo justo, para nosotros sigue siendo uno de los grandes, sin discusión, del año.

Rome: Total War
▶OTOÑO DE 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

Si lo tuyo es lo de controlar legiones y decir "¡esos mil soldados, más a la izquierda!", ten muy claro que no podrás perderte el juego de Creative Assembly.

Black & White 2
▶2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD/EA

Los rumores apuntan a que puede estar más cerca de lo que pensamos. Muchos incluso afirman que será este verano ¿Será cierto?

■ El juego adaptará la mecánica de la serie televisiva hasta el mínimo detalle, incluyendo, claro, a los actores protagonistas.

Investiga la escena del crimen

Igual que en la tele

▶NUEVOS JUEGOS ▶369 INTERACTIVE ▶UBISOFT ▶PC ▶AVENTURA ▶INVIERNO 2004

Ubisoft ha alcanzado un acuerdo con la compañía norteamericana CBS por el cual se garantiza los derechos de distribución de «CSI: Miami», juego basado en la serie televisiva del mismo título. El sistema de juego será prácticamente idéntico al de «CSI: Crime Scene Investigation» y así, nuestro papel será el de un miembro de la policía científica que debe ir investigando varios crímenes.
Además de utilizar la tecnología más avanzada, también tendremos que interrogar a los sospechosos y resolver todo tipo de puzzles. En el juego participarán algunos de los actores protagonistas de la serie televisiva, aunque Ubisoft todavía no ha confirmado cuáles serán estos.

Breves

BRAT DESINGS –creadores de «Breed»– están desarrollando «Toon Army», un curioso juego de acción en primera persona caracterizado por un diseño que recuerda al de los dibujos animados.

SHADE: WRATH OF ANGELS cambia de cara. Cenega ha anunciado el cambio de su motor gráfico por uno en 3D a última hora. El proyecto de esta aventura está basado en mitos de la Edad Media y el antiguo Egipto.

EIDOS ha anunciado la adquisición de la compañía Danesa IO Interactive responsable del desarrollo de la saga «Hitman». Los juegos en proyecto como «Hitman: Contracts» pasarán a estar integrados dentro de la editora Eidos.

EL PADRINO tendrá también su representante en el software de entretenimiento. Electronic Arts ha hecho pública su decisión de realizar un juego basado en este clásico del cine.

El mundo de la acción se refuerza con «Solar»

Conquista el sistema solar

▶NUEVOS JUEGOS ▶BRAT DESIGNS ▶PC ▶ACCIÓN ▶2004

Con el nombre de «Solar»,Brat Designs, estudio formado por antiguos miembros de Psygnosis y de Acclaim, nos presenta su actual desarrollo.
Se trata de un juego de acción futurista, que sigue la estela de diseño marcada por títulos como «Breed» o «Halo», y nos traslada a un futuro indeterminado, donde dos facciones luchan por la supremacía en el sistema solar, tras el momento en que la Tierra se convirtió en un planeta arrasado por las continuas guerras. Marte, la propia Tierra y la Luna forman las tres campañas de «Solar», en las que combatiremos a pie y usando vehículos de tierra y aire, de todo tipo. Un detalle interesante de «Solar» es que en su panoplia de armamento se usan armas de destrucción masiva, químicas, biológicas y radiactivas. Construido con una base tecnología gráfica sobresaliente, el motor «Mercury II», las opciones de juego y las novedosas incorporaciones en el diseño de acción, como las mencionadas armas, lo hacen de lo más atractivo.

■ El futuro del sistema solar lo van a decidir dos facciones en guerra.

Un nuevos simulador de billar, en preparación

Deportes de salón

▶NUEVOS JUEGOS ▶TEMCO ▶PC ▶DEPORTIVO/SIMULACIÓN ▶MAYO

Aunque no se trata de un tipo de juegos que se prodigue en exceso, los simuladores de billar cuentan con un público de lo más fiel, que está de enhorabuena tras el anuncio del desarrollo de «World Championship Pool 2004».
El juego de Temco estará listo en un par de meses, y el estudio tiene previsto incorporar diversas opciones de competición sobre dos de las modalidades más populares del billar: snooker y pool. Se ha trabajado duramente en recrear una IA realista, y usar la simulación física más avanzada (3 doctores en física han diseñado la misma) para ofrecer un juego de calidad.
Además, y como nota innovadora, el juego muestra en las partidas que juguemos a los participantes como personajes reales (algo que en otros juego no se suele ver), para los que se han creado animaciones basadas en captura de movimientos. También incluye opciones online, para jugar a través de red local o Internet contra jugadores reales de todo el mundo.

Lleva tu club hasta en el PC

Me gusta el fútbol

▶PERIFÉRICOS ▶INDECA ▶PC ▶YA DISPONIBLE

Indeca es una empresa que viene comercializando en nuestro país, desde hace unos meses, una serie de periféricos para ordenador, pensados para los más futboleros. Así, puedes encontrar miniratones, alfombrillas para ratón y estuches portaCDs, con los escudos y fotografías de las plantillas de tu equipo del alma, por precios que oscilan entre los 5.95 € y los 24.95 €. Actualmente están disponibles productos del Real Madrid, Atlético de Madrid, Espanyol, Barcelona, Sevilla, Betis y en breve también estará listo el Valencia. Los puedes encontrar en tiendas oficiales de los clubes y en grandes superficies.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

No te fíes ni de tu propia sombra…

Thief 3. Deadly Shadows

▸PC, XBOX
▸ION STORM
▸ACCIÓN TÁCTICA
▸PRIMAVERA 2004

1 La última entrega de «Thief» incorpora, como mayor novedad, la inclusión de una perspectiva de juego en tercera persona. Gracias a ella, el juego de luces y sombras, potenciado por un motor gráfico de elevadísima calidad, se explota a fondo en todas las acciones que realizamos, controlando a la perfección a Garret, el protagonista.

2 El excepcional uso que hace el juego del motor gráfico, nos obliga a movernos con sumo cuidado: la proyección de sombras puede delatar nuestra presencia en todo momento, y echar al traste una táctica planificada, en el momento más inoportuno. Esta cualidad, sin embargo, también nos permite anticipar la presencia de enemigos en muchos momentos de la acción.

3 Aunque el cambio entre perspectiva de primera a tercera persona se deja en todo momento a nuestra elección, con el arco, una de las armas disponibles, se selecciona automáticamente la primera persona, para facilitar su manejo. La precisión es mayor con esta perspectiva.

La República precisa de toda tu destreza

Star Wars. Republic Commando

▶PC, XBOX
▶LUCASARTS
▶ACCIÓN
▶OTOÑO 2004

1 La acción protagoniza el último desarrollo de LucasArts, que nos pondrá bajo la piel de un comando clon, integrante de un equipo especial en misiones de infiltración y sabotaje tras la línea enemiga. El diseño de la acción se basa además en el apoyo al jugador por parte de otros personajes.

2 Enemigos de todo tipo, desde especies desconocidas, hasta gigantescos y absolutamente mortíferos robots, se cruzarán en nuestro largo camino sin retorno. Se proponen evitar nuestro éxito en los objetivos que nos vaya planteando cada una de las misiones, pero seguro que no lo conseguirán.

3 La tecnología es vital en «Republic Commando». La última versión del motor «Unreal» ofrece gran proliferación de luces y sombras, para trasladarnos a un mundo oscuro y opresivo. Los enemigos se agazapan en la oscuridad, saltando la sorpresa en donde menos la esperamos.

¡Prepare sus armas, soldado!

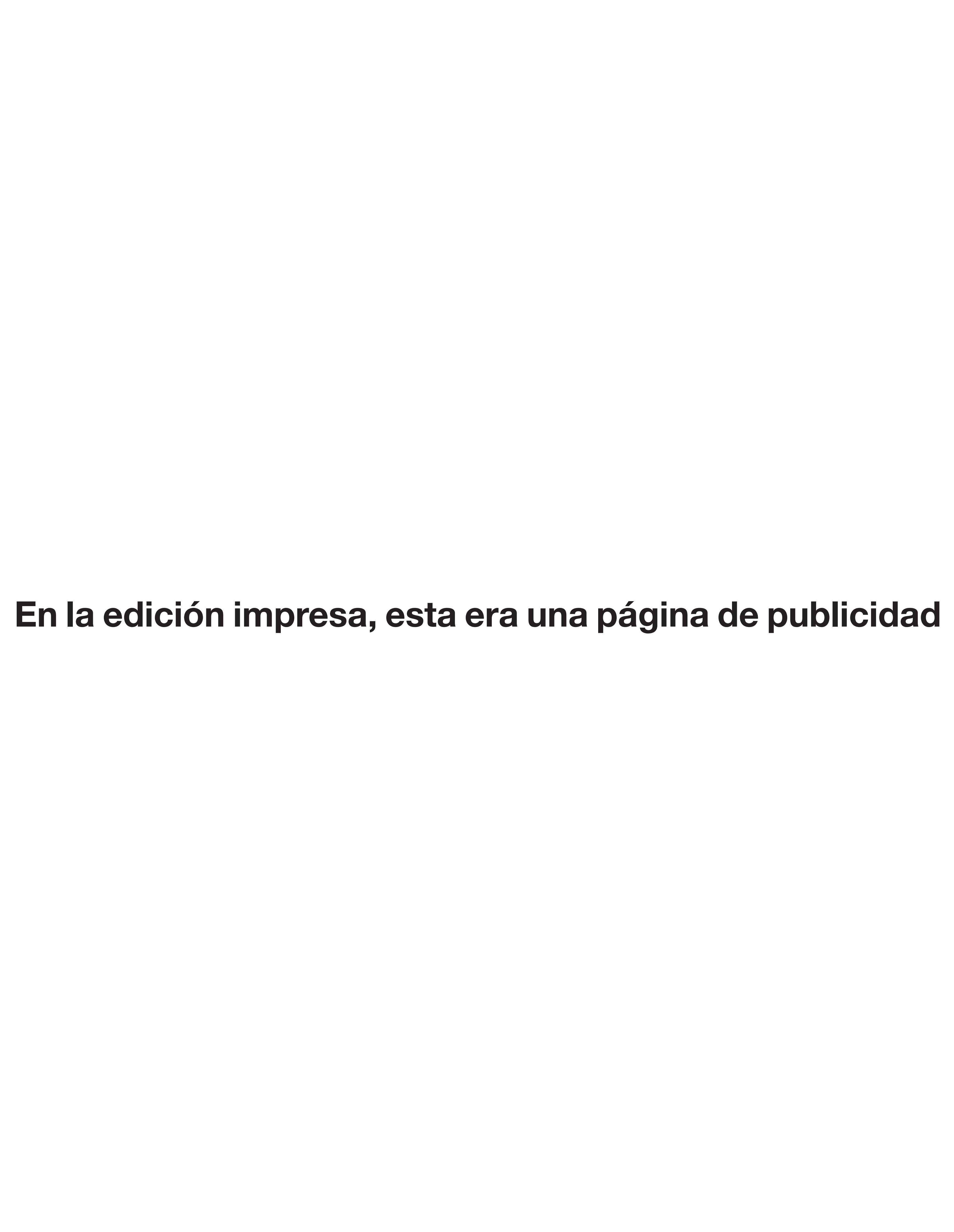
Söldner Secret Wars

- PC
- JOWOOD
- ACCIÓN ONLINE
- PRIMAVERA 2004

1 Dedicado casi en exclusiva al mundo de acción online, «Söldner» incluye, como uno de los elementos más atractivos de su oferta, la variedad. No sólo tendrá toques de rol o de acción, sino también la posibilidad de configurar nuestro avatar de un modo absolutamente personalizado dentro del campo de batalla.

2 El descomunal tamaño del mundo virtual donde se desarrolla toda la acción de «Söldner», obliga a la creación de equipos numerosos, que se deben trasladar en todo tipo de vehículos de un punto a otro del mapa, para cubrir los múltiples objetivos que se proponen en cada batalla.

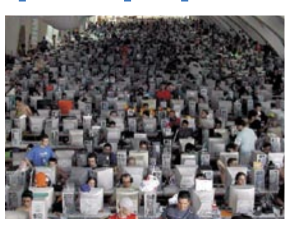
3 Estos vehículos no sólo se dedican a tareas de transporte. Las fenomenales batallas que se desarrollan en el juego, implican la participación de carros de combate, helicópteros, cazas, etc…, para recrear la guerra de un modo tremendamente realista.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

La Campus se queda pequeña



@ Soy una de las, al parecer, 16.000 personas que se han quedado fuera de la próxima Campus Party porque ésta sólo estaba prevista para 4.000. En mi opinión, si año tras año la organización comprueba que son muchísimos más los que se quedan fuera que los que consiguen una plaza, deberían haber ido aumentando el número de participantes de manera progresiva. No digo que den cabida a los 20.000, pero sí por lo menos a 10.000 personas.

H.F.D.

Comprendemos tu frustración, pero suponemos que si la logística necesaria para montar una red con 4.000 ordenadores ya es enormemente complicada, la tarea de aumentar este número hasta los 10.000 usuarios debe ser casi impracticable. Tal vez la solución pueda estar en que, la buena acogida del evento, justifique que se celebren más partys o que se prolongue durante más días, para que nadie se quede fuera. Desde aquí les lanzamos la sugerencia... Nunca se sabe.

Qué gran idea

@ Aprovecho este espacio para dar mis más sinceras felicitaciones a los chicos de EA Sport por el gran trabajo que han logrado con «FIFA 2004» y su «Total Club Manager 2004». Y es que la simbiosis que han logrado entre estos dos juegos es tremenda, poder controlar todos los aspectos económicos de un club, inventar nuevas tácticas y preparar a nuestros jugadores físicamente para, con ayuda de «FIFA 2004», pasar todo esto a la acción, me parece una brillante idea que sólo se le podía ocurrir a alguien con tanta experiencia en juegos deportivos como ellos.

Guti2

Estamos totalmente de acuerdo con tus observaciones. Ahora, gracias a esta novedosa e innovadora idea, tenemos la posibilidad de disfrutar mucho más que nunca del fútbol en todas sus facetas. Y es que a pesar de que en anteriores versiones de «FIFA» el número de opciones era mucho más elevado, lo cierto es que «Total Club Manager» nos ofrece estas opciones y muchas más con las que disfrutamos de cosas jamás vistas. Lástima que no podamos tener los dos juegos al precio de uno, sería el remate.

¿Habrá guía?

@ «Final Fantasy XI» salió en Japón hace bastante, pero ha salido hace poco en USA y somos muchos los que ya jugamos online a él. ¿Estáis trabajando en alguna guía especial para este juego, parecida a la que hicisteis en su momento del mítico «EverQuest»?

Justo Salcedo Lopez

La última versión oficial del juego no va a ser distribuida en España, así que de momento no tenemos previsto realizar ninguna guía. Por supuesto, si esta situación cambiara y alguien se animara a distribuir el juego os ofreceríamos la mayor cobertura posible, como siempre.

No a los cheats

@ En el mundo de los juegos online hay una enfermedad que hace a veces difícil disfrutar de ellos. Se llama el tramposo, también conocido como cheater. Mi Clan, los SpK, ha iniciado una cruzada contra este tipo de jugadores y pedimos vuestro apoyo para que no publiquéis trucos que se puedan usar en el modo online.

Aldruin

La política de Micromanía es la de no publicar trucos exclusivos para el modo multijugador, pero si se nos ha "colado" alguno, os pedimos disculpas, claro. Hay que decir que cada vez son más los juegos que ofrecen la opción de desactivar los trucos en las partidas multijugador, así que el verdadero problema son las utilidades programadas específicamente para hacer trampas, y lo cierto es que ante eso es muy difícil actuar con efectividad, hasta para las compañías que hacen los juegos

«Uru Online», engordar para morir

Sólo escribo para lamentarme por la cancelación de «Uru Online», un juego en el que, como gran aficionado a las aventuras, tenía puestas muchas esperanzas. De hecho yo ya había probado el capítulo Prólogo y me había gustado bastante. Supongo que tendrán sus razones para cancelarlo, por el tema de las expectativas de beneficio y todo eso, pero, ¿qué queréis que os diga?, a mí, que soy un jugador veterano, me gustaba más cuando los juegos aparecían sin más, sin que supieras apenas nada de ellos, y se volvían famosos por sus méritos y no como ahora, que están dos años hablándote de un juego que se supone que va a ser estupendo, y luego resulta que al final no llega a ver la luz del día.

Gustavo B.

Ciertamente, la forma actual de hacer juegos, cada día más parecida a la de hacer películas, resulta en algunos momentos agobiante y sí, son muchos los que recuerdan con nostalgia los tiempos en que todo era más sencillo.

La queja

Demasiado cortos

@ Os escribo para protestar por una tendencia que cada vez es más acusada entre los juegos actuales, y es la de su escasísima duración. Te compras juegos como «Max Payne 2», «Armed & Dangerous» o el mismo «Deus Ex», que todo sea dicho te cuestan una pasta, y sí, tienen unos gráficos impresionantes, y unos efectos espectaculares; además, también es cierto, la jugabilidad es muy buena, con habilidades ingeniosas y un control excelente… Pero el chasco es que te pones a jugar y en un par de días (en el mejor de los casos) te los terminas. Pocos contenidos extras, finales alternativos que en realidad se diferencian bien poco… no sé a los demás, pero a mí me da la sensación de que me están robando el dinero.

Mariano

No creas que la tuya es la única carta que hemos recibido en este sentido. La duración de los juegos es un tema que nos preocupa bastante a todos, con nuestro dinero no estamos pagando sólo polígonos y fotogramas por segundo, sino también horas de diversión, que es de lo que trata.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

Notas móviles

@ ¿Por qué si a un juego le ponéis en su review una nota, después ésta varía cuando en posteriores números ponéis ese juego como alternativa o en otra sección? Por ejemplo, en el número 107, en la review de «NFS Underground» se le valora con un 88, pero en el 110, en Los Favoritos, aparece con un 80.

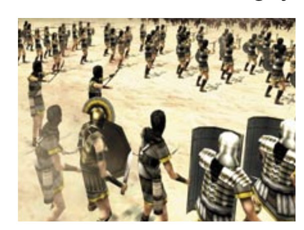
Isandil

Una vez que se acuerda entre toda la redacción la nota de un juego, ésta permanece fija en todas las ocasiones en las que este juego es citado. El caso que mencionas ha sucedido, pero se debe a un lamentable error. Por supuesto, procuraremos que no vuelva a suceder.

Impaciencia a la romana

@ Quiero felicitar a Creative Assembly, porque me parece que está haciendo un trabajo genial con su serie «Total War». He jugado a «Shogun» y a «Medieval» y ahora espero con impaciencia «Rome». También quiero felicitaros a vosotros por vuestro reportaje del mes pasado sobre este último juego.

gray

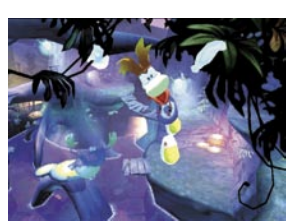


Gracias por tus felicitaciones y, aunque no te sirva para mucho, te confirmamos que nosotros, sobre todo después de probarlo y ser testigos de su enorme calidad, también compartimos tu impaciencia por la llegada de «Rome».

Gente sin complejos

@ Os escribo para sumarme a la propuesta de un lector del mes pasado que pedía un nuevo nivel de dificultad en los juegos, el de "Inepto Total". Yo, en «Max Payne», no llegaba a salir de las escaleras del metro, pero es que me compré «Rayman 3» y me atasqué en la fase de entrenamiento... Sí, en la fase de entrenamiento. No sé cómo leches podré salir de esta torpeza. Creo que es grave. En fin, creo que la solución es clara: «Los Sims», ¡allá voy!

Jaime A.M.



Caramba, a ver si ahora va a resultar que sois mayoría los que no podéis apuntar y masticar chicle al mismo tiempo :-D Bueno, piensa en cualquier caso que si «Los Sims» también se te resisten lo que debes hacer es no desanimarte. Ya sabes lo que dice el refrán: "el que la sigue la consigue".

Formidable que «Everquest» uno de los primeros juegos online persistentes, haya cumplido cinco años en un envidiable estado de forma. Felicidades.

Lamentable que la legendaria Origin haya cerrado. Series míticas, como «Ultima», «Crusader» y «Wing Commander», harán que nunca les olvidemos.

Actores de doblaje

@ Yo también me pregunto cuándo vamos a tener juegos doblados por actores de prestigio. El doblaje de Santiago Segura para «Torrente» fue soberbio, pero es que me imagino un juego de polis, rollo-«Max Payne», pero con las voces de Antonio Resines y Jesús Bonilla, y es que me muero de la risa...

J.M.G

Muy bueno, sí señor, y suponemos que la voz de la "mala" sería la de Ana García Obregón, ¿no? En fin, ahí queda tu idea, porque igual hay alguien capaz de tomársela en serio ;-D

En pocas palabras

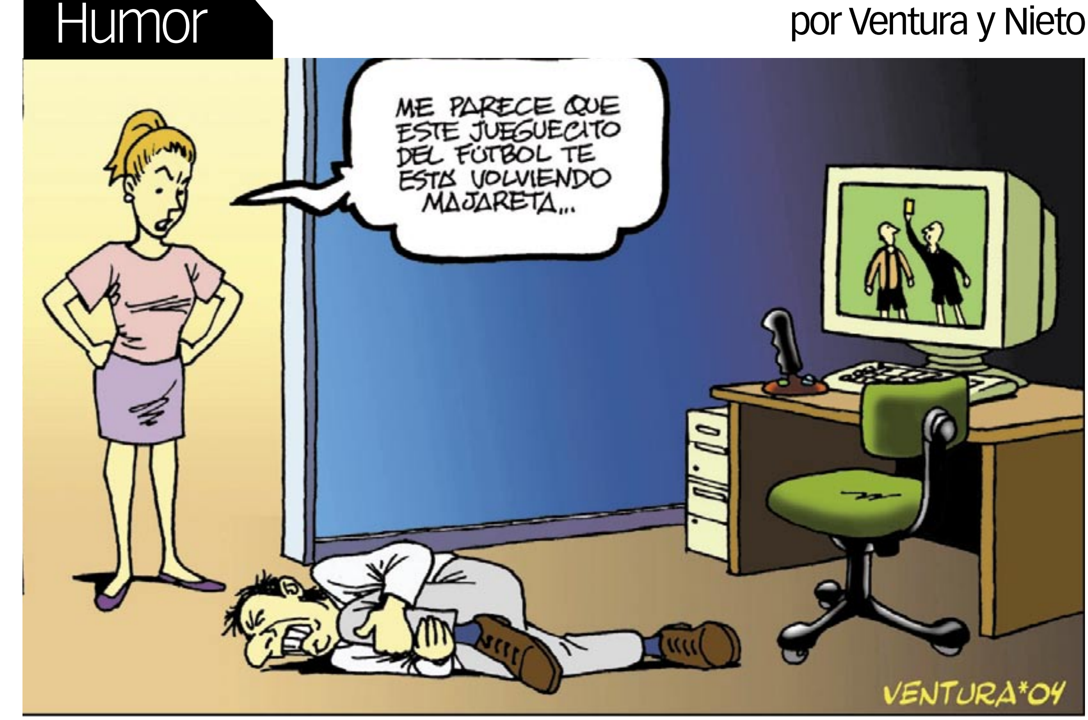
SÍ nos gusta

- La iniciativa de Nobilis de lanzar toda una línea de juegos inéditos y a precios muy asequibles.
- Que personajes tan carismáticos con Sam Fisher regresen a lo grande.
- La dedicación de la comunidad de usuarios de «Neverwinter Nights», que acabada de anunciar el lanzamiento de un completo pack de expansión totalmente gratuito para este juego.
- Las grandes novedades que muchas compañías presentarán en mayo durante el próximo E3.

NO nos gusta

- El retraso del esperado juego de Wings Simulations, "Soldner: Secret Wars", que ha visto aplazada su fecha de lanzamiento hasta el 30 de abril.
- Que se vayan a realizar libros, películas e incluso un juego de tablero basados en el videojuego «Oz» de American McGee, pero que aún no se sepa si el juego va a ser publicado.
- Que los juegos sean cada vez más espectaculares y, a la vez, más cortos.
- Que se confirme para «Doom 3» un nuevo modo cooperativo para dos jugadores y que sea exclusivo para la versión de Xbox.

Humor



El Buzón
HABLANDO CLARO

Bien por Microsoft

@ Quiero dar las gracias a Microsoft por poner a disposición del público el código fuente de su estupendo juego «Allegiance». Yo soy uno de los pocos aficionados a este juego y aunque lamento que no haya corrido una mejor suerte, me alegro de que este material esté a disposición del público, porque seguro que con él habrá como siempre auténticos "virgueros" que alargarán su vida útil diseñando nuevas facciones, escenarios, mods, etc.

HardCF

Siempre es una lástima cuando un juego de calidad no acaba de conectar con el suficiente público, y eso es exactamente lo que le ha sucedido a «Allegiance». Dentro de ello, eso sí, es cierto que es de agradecer actitudes como la de los autores del juego que reconocen y recompensan a los aficionados a «Allegiance».

La Polémica del mes

Galaxias hasta en la sopa

@ Yo he sido, de toda la vida, un admirador incondicional de LucasArts, pero de cuando hacían maravillas como «Day of the Tentacle», «Sam & Max», «Loom» o el insuperable «Grim Fandango». Porque luego descubrieron el filón de Star Wars y desde entonces parece que no saben hacer un juego si no está ambientado en ese universo. Vamos, que ya sólo les falta sacar un «Los Sims en Tatooine». La gota que ha colmado mi paciencia ha sido la cancelación de la continuación de «Full Throttle». Digo yo que a lo mejor si le cambian la motocicleta por una de esas motos voladoras de "El Retorno del Jedi", se animan a acabarlo. En fin, que me parece lamentable que el señor Lucas se haya olvidado de la comunidad de aficionados a la aventura, los mismos que hicieron que todos sus primeros juegos fueran éxitos de ventas.

Darth Verde

Pues si ahora estás enfadado, qué dirás cuando te enteres que también se ha cancelado la continuación de «Sam & Max»… En fin, entendemos tu punto de vista pero no debemos olvidar que hay muchos juegos inspirados en Star Wars que son realmente magistrales, desde «X-Wing vs TIE-Fighter» hasta «Caballeros de la Antigua República» y además, el que no se consuela...

Nuevos y baratos

@ Quiero felicitar a la distribuidora Nobilis por su nueva línea de juegos económicos, y es que no sólo venden los juegos mucho más baratos, sino que además han hecho una oferta de 3x2. A mí me parecer que ya era hora de que, más allá de las líneas de relanzamientos de todas las compañías, alguien siguiera los pasos de FX ofreciendo juegos inéditos a precios asequibles para todos.

Sara G.A.

Ahí queda tu felicitación para Nobilis, a la que nos adherimos encantados, porque consideramos también que todo lo que sea aumentar la oferta de juegos al alcance del usuario es positivo, y si encima esto se hace poniendo precios asequibles para todos, pues miel sobre hojuelas.

Indignación con Blizzard

@ Llevo muchos meses devorando cada pizca de información sobre «World of Warcraft», un título que, en mi opinión, va a revolucionar el mundo de los juegos online. Por eso me ha sentado tan mal que Blizzard haya afirmado que no va a haber una versión en castellano del juego. ¿Es que siempre vamos a ser habitantes de segunda en el planeta de los vídeojuegos? Pues que se vayan enterando de que si no aparece en castellano yo, por lo menos, no pienso comprármelo.

Boltrax

Bueno, en realidad lo que han dicho es que va a haber versiones en francés y alemán, no que no la vaya a haber en castellano, aunque, es cierto, la cosa tiene muy mala pinta… ¡¡Ya es difícil a veces que traduzcan a nuestro idioma juegos supuestamente mayoritarios, como para esperar que apuesten por el mundo online!! La única solución posible la propones tú mismo, porque la mejor forma en que los usuarios podemos influir en las compañías es comprando sus productos si nos gustan y no haciéndolo si no es así.De todos modos, no pierdas la esperanza, nunca se sabe.

Qué pasó con…

@ Estoy un poco mosca con vuestra revista porque no habláis nunca de un juego de carreras excelente que ha salido hace mucho tiempo. Me refiero a «Live for Speed», y pienso que, a pesar de que no tiene gráficos extra vectoriales con widthmap sharepro USB 2.5, ni hay que liarse a tiros, ni nada de eso, merece tanta atención como los demás.

Aritz A E

Es cierto que «Live for Speed» no ha sido comentado en una review, pero es que el carácter "extraoficial" y de continua evolución de este juego hace difícil que aparezca en esta sección. Aunque sí hemos hablado de él en La Comunidad, en concreto, la columna de los Locos del Volante del número 105 estaba dedicada a la velocidad online, ten por seguro que lo haremos de nuevo si hay noticias relevantes.

Lo mejor... la confirmación oficial por parte de Take-Two de se va a desarrollar, aún sin fecha, una tercera entrega de la serie «Max Payne».

Lo peor... que LucasArts haya cancelado la continuación de «Sam & Max», diciendo sólo que "no es buen momento para lanzar una aventura en PC".

Preguntas sin respuesta

¿Cómo… afectará al futuro del esperado «The Matrix Online» la retirada de Ubisoft como compañía distribuidora del juego?

¿Qué… hay de cierto en los rumores que apuntan un posible regreso de la polémica serie "Carmageddon" en 2005?

¿Cuánto… le habrá costado a Nvidia que los chicos de Id proclamen que «Doom 3» debe ser jugado con una tarjeta GeForce FX para poder disfrutarlo a tope?

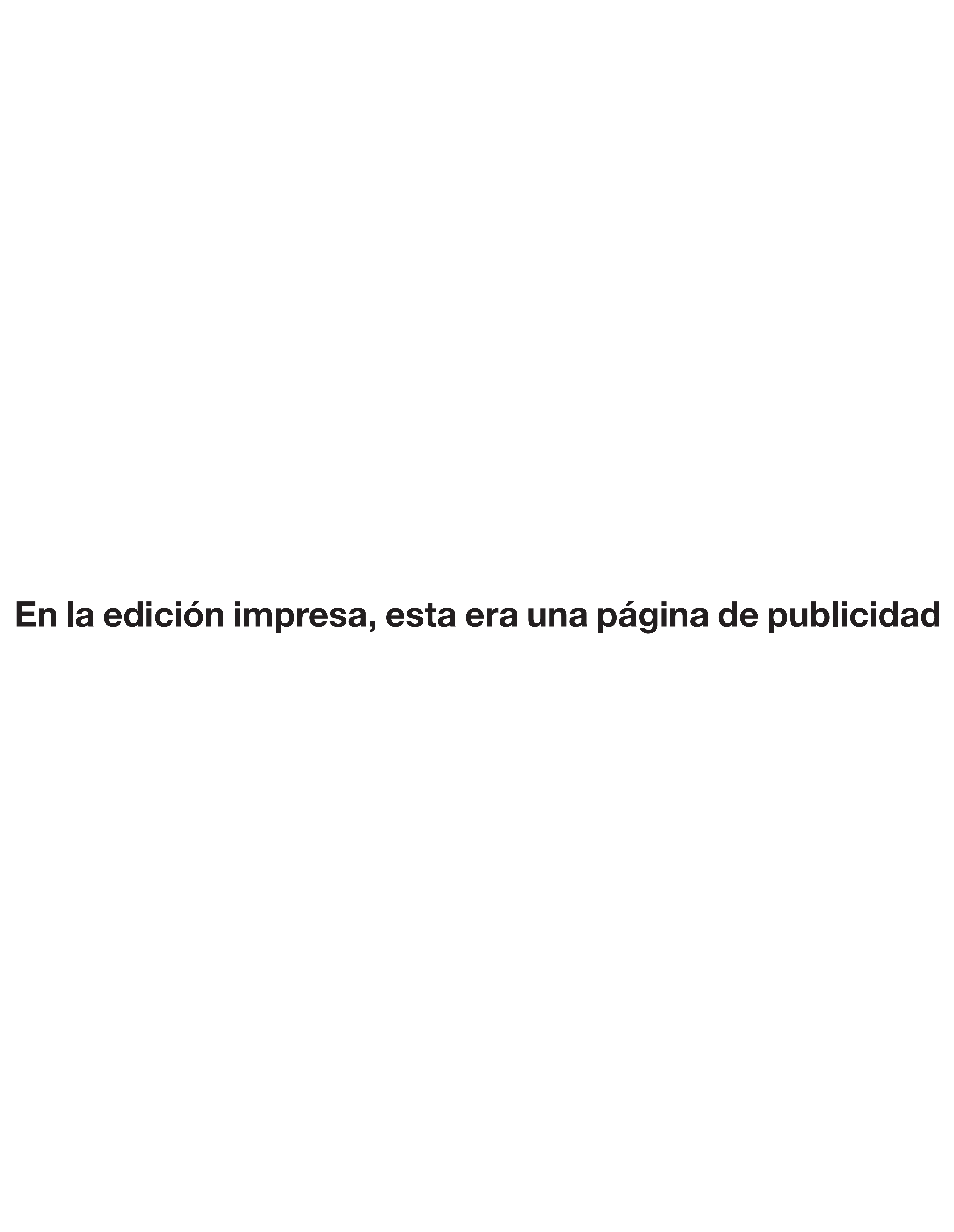
¿Cómo… conseguirá EA que su recién anunciado juego basado en «El Padrino» esté a la altura de la enorme leyenda de esta película?

¿Qué… podemos esperar de «Pariah», el nuevo juego de acción recién anunciado por Digital Extremes, compañía responsable de «Unreal Tournament»?

¿Por qué… ha considerado Cenega que era necesario cambiar por completo el motor gráfico de su juego, todavía en desarrollo, «Shade: Wrath of Angels»?

¿Qué… pasará con «Ultima Online» ahora que ha cerrado Origin, los estudios responsables de este popular juego?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

HABLANDO CLARO

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.

FAR CRY

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 97

A FAVOR
Perfecto

LA OTRA NOTA: 100

Estoy entusiasmado con este juego, hasta el extremo de que me parece el juego de acción perfecto. No creo, de verdad, que se pueda hacer mejor. Su nota debería ser un 100. **HardRain**

Estamos de acuerdo, pues, en que es un juego soberbio, pero en mi opinión dista de ser perfecto, no mucho, pero dista. Un aspecto mejorable, por ejemplo, sería la interacción con algunos elementos del entorno, que no es total. Y si es mejorable no es perfecto, ¿no?
Francisco Delgado (autor de la review)

EN CONTRA
Limitado

LA OTRA NOTA: 88

No creo que sea tan bueno como lo pintáis. En su contra veo que la dificultad es realmente absurda, que no se puede grabar donde te de la gana y que hace falta un "maquinón" para verlo como Dios manda. **Fernando**

De acuerdo en lo de la dificultad excesiva, por momentos, y en lo de la grabación de las partidas, porque el de los checkpoints es un sistema que a mí tampoco me entusiasma. Pero lo de la potencia requerida no me parece tan exagerado; es cierto que si lo quieres ver al 100% de calidad necesitas una máquina excepcional, pero es que probablemente sea el mejor motor gráfico del momento. A cambio, si reduces las prestaciones podrás disfrutar de un acabado todavía estupendo y sólo necesitaras para ello un ordenador de gama media, para nada inasequible.
Francisco Delgado (autor de la review)

Deus Ex: Invisible War

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 89

Confuso

@ Me gusta este juego, pero me parece que la ambientación es demasiado oscura y a menudo no ves ni siquiera dónde estás. Además, el sistema de interfaz me resulta demasiado complicado. Pienso que debería ser mucho más intuitivo y sencillo de manejar.

LA OTRA NOTA: 80
Alvaro

Es cierto que «Deus Ex: Invisible War» es un juego bastante oscuro, pero eso es algo totalmente intencionado ya que es parte de la ambientación. Eso sí, en mi opinión esta oscuridad no llega a influir negativamente en la jugabilidad, y si no ves dónde estás es porque se supone que no debes saberlo. Por lo que respecta al interfaz, aunque al principio resulta algo abrumador por la cantidad de opciones que te permite maneja, creo que con la cantidad suficiente de práctica su uso se vuelve automático.
J. A. Pascual (autor de la review)

Colin McRae Rally 4

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 87

A toda pastilla

@ Me parece que os habéis quedado cortos con este juego. En mi opinión sus gráficos son sencillamente espectaculares, su sistema de juego es muy divertido y la respuesta es excelente. Creo de verdad que merece más nota.

LA OTRA NOTA: 94
C.S

Efectivamente la respuesta de los vehículos es impecable, dentro de que se trata de un juego de orientación arcade, pero el apartado gráfico, siendo bueno, no es tampoco la octava maravilla. Juegos recientes, como «TOCA Race Driver 2», por ejemplo, poseen motores claramente superiores.
S. Tejedor (autor de la review)

Counter-Strike: Condition Zero

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

Anticuado

@ La nota multijugador de este juego es muy elevada. Tal como yo lo veo se trata de un juego bastante antiguo y que técnicamente ha sido superado por infinidad de títulos, así que pienso que no merece tanto reconocimiento como tiene.

LA OTRA NOTA: 75
kLaXeX

Hombre, no creo que todo en la vida sea la tecnología. Es cierto que el motor de «Counter-Strike» es ya muy antiguo, pero eso sólo aumenta el mérito de haber conseguido hacer con él un juego tan divertido y adictivo que resiste cómodamente la comparación con juegos muchos más modernos.
J. Martinez (autor de la review)

Chaser

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 72

Acción trepidante

@ No entiendo por qué habéis sido tan duros con este juego. Yo creo que es un título divertido, que ofrece mucha diversión porque, por una parte, sus escenarios son muy numerosos y de tamaño considerable, y, por la otra, posee un sistema de juego que es accesible hasta para los jugadores menos veteranos.

LA OTRA NOTA: 80
Mateo G.

Te puedo asegurar que no hemos sido duros con este juego, puesto que su nota es bastante elevada. No es, eso sí, un juego excepcional, pues padece varios fallos que lo impiden. El más evidente de todos ellos es el de la escasa inteligencia artificial de los enemigos, un apartado en el que un juego de acción es especialmente sensible.
J.F.G (autor de la review)

Midnight Nowhere

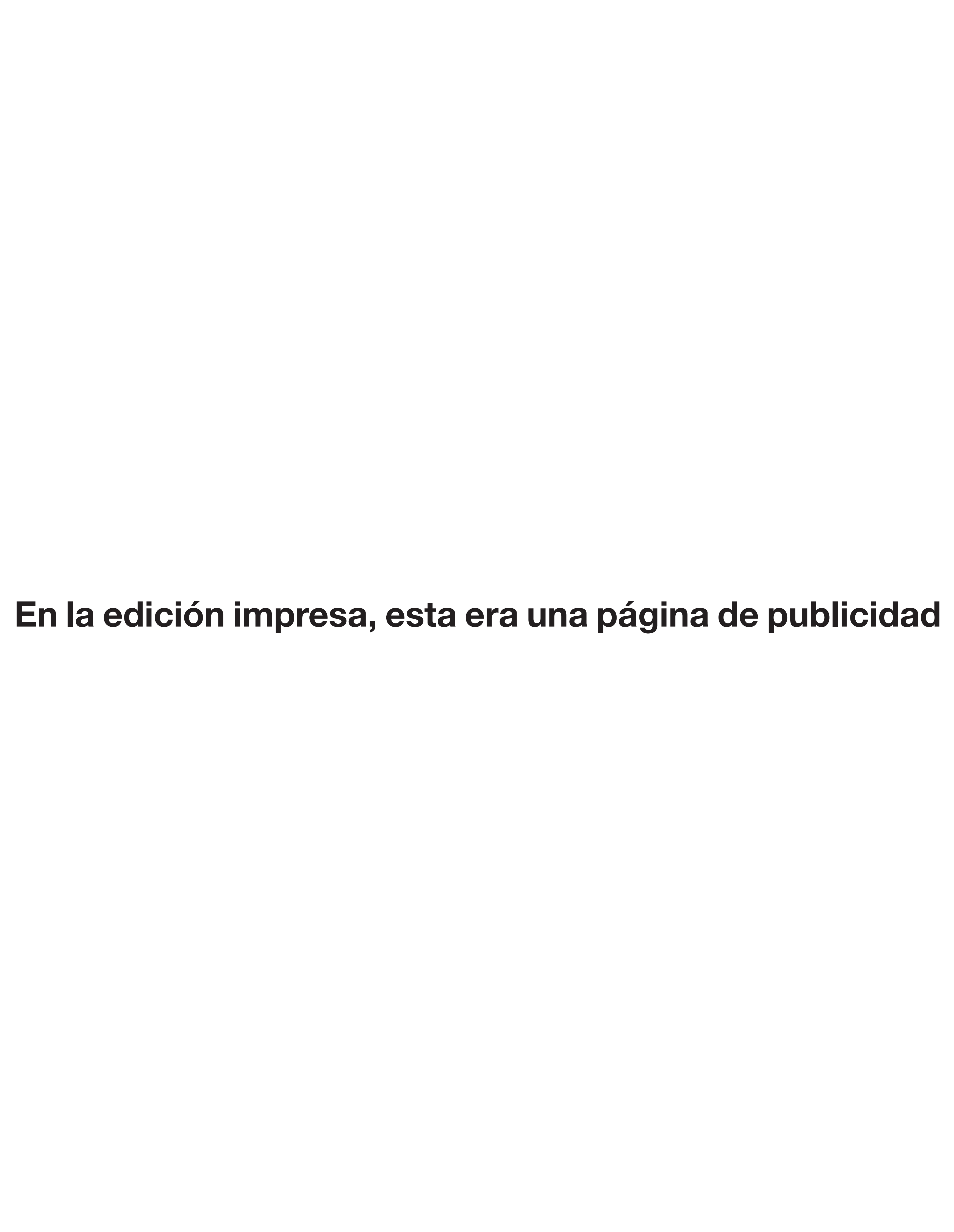
PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 78

Mal humor

@ Me parece que este juego. tiene demasiada nota. A mí, personalmente, me parecen de muy mal gusto la abundancia de cadáveres, sangre y humor negro. No creo que sean adecuadas para un videojuego.

LA OTRA NOTA: 65
Nacho Gracia

Entiendo que este juego puede herir ciertas susceptibilidades y por eso está clasificado para mayores de 18 años. Sin embargo, hay que reconocer que cumple, y con nota, con todos los estándares del género. Personalmente, puede no gustarte su ambientación, pero eso no lo hace un mal juego.
Jorge Portillo (autor de la review)


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

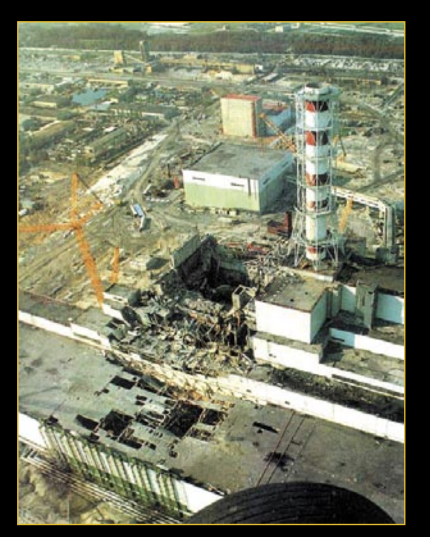
El argumento del juego nos traslada a un futuro alternativo, donde datos históricos y realidad se dan la mano con la ficción y con una trama política que nos conduce a descubrir un final inesperado.

Mil ojos te vigilan. El aspecto solitario que respiran los escenarios es engañoso. El enemigo siempre acecha...

¿Qué pasó en Chernobyl? Esa es la gran incógnita que oculta el juego, y que se descubre al final del mismo.

Toma posiciones. Sorprender al enemigo es vital para no ser eliminado. Una posición elevada es una ventaja.

LA CRUDA REALIDAD



El accidente nuclear de Chernobyl sirve de punto de partida a la historia de «Stalker». Pero pese a la ficción, la historia subyace en el conjunto. Mutantes hostiles, y el peligro de la radiación, se filtran en el juego como un elemento indispensable del guión. El hecho de que sea un equipo de desarrollo ucraniano el responsable del juego, quizá sea indicativo de que pocos podrían haber tenido más cuidado al tratar un tema tan sensible. Un cierto aura oscura, pese a todo, flota por encima del conjunto. GSC no esconde la realidad de lo que sucedió en Chernobyl, pero sí la hace más digerible, al ofrecerla como un trasunto de ciencia ficción.

STALKER
SHADOW OF CHERNOBYL

Tras las huellas del apocalipsis

Si alguna vez has oído eso de "un futuro apocalíptico", en ese sentido, nada hay más real que «Stalker». Micromanía se ha ido a Ucrania para enseñarte cómo se está diseñando uno de los juegos de acción más prometedores de 2004, donde ciencia ficción y realidad se dan la mano. El futuro es mutante.

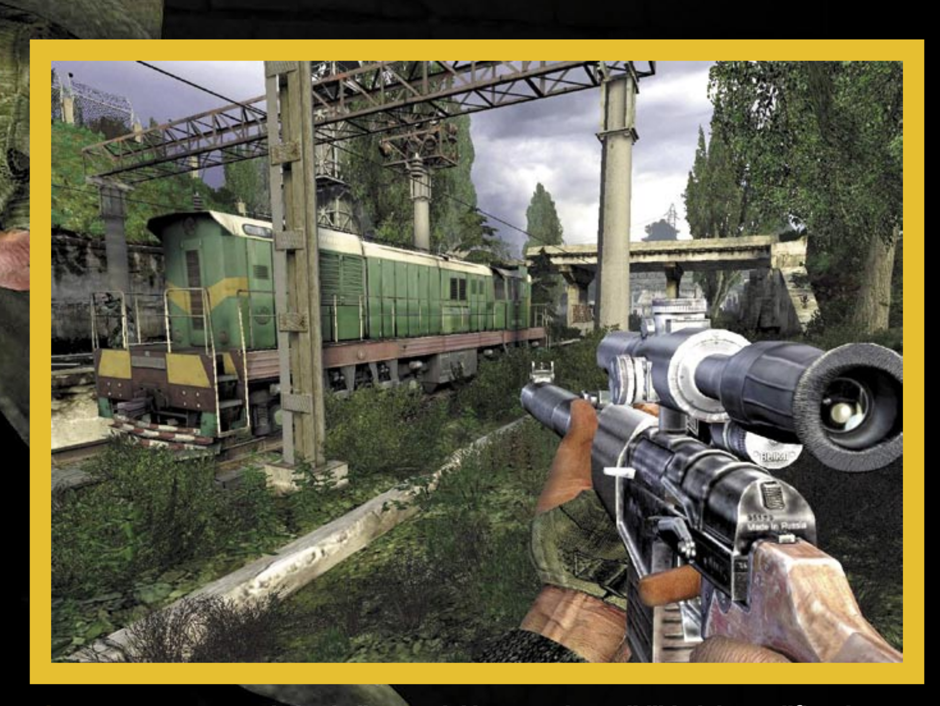
Decir, a estas alturas, que la acción está de moda, sería tanto como decir que el cielo es azul. Aunque si hasta ahora tenías la más mínima duda de que el género venía impulsando el mundo de los vídeojuegos desde hace tiempo, tanto en tecnología como en esfuerzo por ofrecer diseños innovadores, a lo largo de 2004 vas a encontrar un buen puñado de juegos que son la mejor muestra de esta afirmación. El primero está aquí desde hace nada, «Far Cry». Pero también es sabido que títulos como «Doom 3» o «Half-Life 2» van a poner la guinda en el imparable avance y evolución del género. Pero, claro, con lo que muy pocos contaban hasta la fecha, era con la aparición de «Stalker».

LA CREACIÓN DE UN ENTORNO VIVO, CON NPCs DE COMPORTAMIENTO REAL, DICTADO POR UNA GRAN IA, ES UNA DE LAS METAS DEL JUEGO

«Stalker. Shadow of Chernobyl» es el nuevo proyecto de GSC Game World, los responsables de aquel «Codename: Outbreak» que dejó tan buen sabor de boca entre los aficionados al género hace ya algún tiempo, sobre todo entre los seguidores más fervientes de los modos multijugador. El estudio ucraniano he llevado con discreción, aunque sin un gran secreto, el diseño de su nuevo juego. Y un enfoque innovador y ambicioso, una tecnología realmente sobresaliente, y la poco habitual meta de crear algo tan nuevo como un mundo virtual plagado de vida, que reacciona como tal, lo separa de otros juegos del género.

EL ORIGEN

El diseño de acción de «Stalker» parte de un guión bastante impactante, quizá hasta trágico, que mezcla con habilidad realidad y ficción. ▶▶



Ajusta tus armas. Uno de los hallazgos del juego es la posibilidad de modificar las armas. Partiendo de una base, podemos añadir o quitar elementos a nuestro gusto.

Primera impresión

SÍ nos gusta

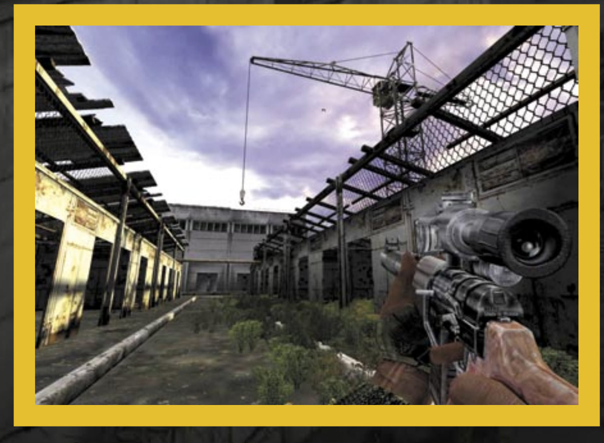
- Visualmente es impresionante. Realmente bueno.
- La física se utiliza de forma profusa, y casi siempre en beneficio de la jugabilidad.
- La amplitud de los escenarios y el realismo que destilan.
- La posibilidad de configurar las armas a gusto del jugador.
- El diseño del inventario: muy intuitivo y eficaz.
- La combinación de realidad y ficción en su argumento.

NO nos gusta

- Aún es algo oscuro en el diseño de la acción y las misiones.
- El multijugador y sus opciones y modos es aún una incógnita.

Un entorno inabarcable. La enormidad de los escenarios en «Stalker» llega a intimidar al principio, sobre todo por las numerosas sorpresas que llegan a esconder.

¡Mutante al acecho! Los antiguos habitantes del área de Chernobyl son hoy feroces y hostiles mutantes.



Siente la angustia. La inquietud que transmiten los escenarios llega a agobiar en algunos momentos.

Un cementerio militar. El juego recoge la realidad de Chernobyl, hoy un cementerio de vehículos militares.

MÁS QUE UN JUEGO

Uno de los objetivos de GSC en «Stalker» es ofrecer visos de realismo. Es algo que intentan conseguir con la simulación física, con la IA (excepcional), con la base histórica del accidente nuclear, y con una perfecta recreación del escenario, sacado tal cual de cómo es hoy Chernobyl. La demostración es sencilla, pues basta con echar un vistazo a alguna de las fotografías sacadas en el proceso de investigación in situ, con el aspecto que ofrece el entorno diseñado en el ordenador, tomando esas fotos como referencia. Es un juego, parece un juego, pero también es real. Y eso es lo más "aterrador". La desolación que transmite «Stalker» al jugador no es una invención…

IRRADIANDO REALISMO

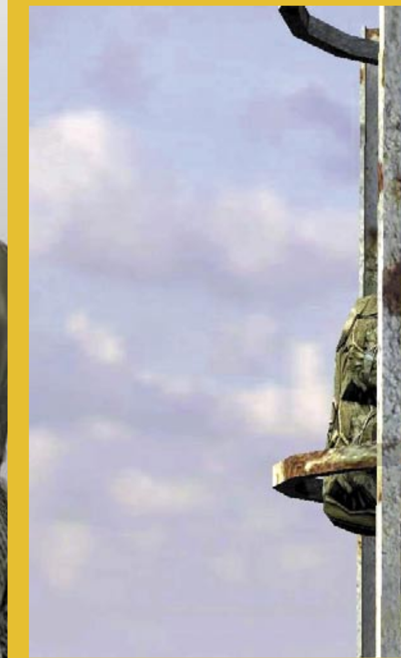
¿Cómo se puede recrear de forma realista un entorno desolado, afectado por un terrible accidente nuclear? Pues tan fácil como irse a investigar al lugar donde todo pasó. El cambio de nombre que ha sufrido «Stalker», de "Oblivion Lost" a "Shadow of Chernobyl" no es casual. En GSC tenían claro que la acción iba a transcurrir en un futuro alternativo, un "what if", en pleno Chernobyl. Y para hacerlo más real, nada mejor que irse a lo que en su día fue una ciudad en torno a una central nuclear, y sacar miles de fotos in situ. Asusta, incluso.

►► Si hubiera que enclavarlo en alguna temática, sería la de ciencia ficción futurista, aunque manteniéndose en esa especie de tierra de nadie donde la distinción entre realidad y fantasía se torna brumosa. El punto de partida del guión es el accidente de la central nuclear de Chernobyl, sucedido en abril de 1986. Pero la acción se desarrolla a finales de la segunda década del presente siglo XXI.

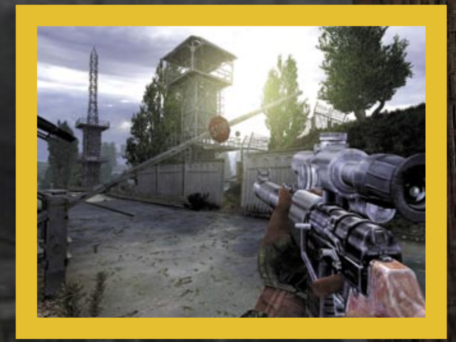
El escenario, por el contrario, no cambia. Chernobyl es, en ese futuro ¿alternativo? a lo hoy conocido, la zona donde operan los "stalker", personajes a medio camino entre el cazador y el soldado, y encargados de mantener a raya, por cualquier método, y controlar en un hostil entorno cuasi apocalíptico a las especies mutantes surgidas por resultado de la radiación en la zona. Animales y humanos, antes víctimas y hoy convertidos en criaturas feroces, salvajes y sin control, se mantienen confinadas en un área abierta, aunque vigilada constantemente.

EL IMPRESIONANTE MOTOR GRÁFICO, Y UNA FÍSICA AL SERVICIO DE LA JUGABILIDAD, SON DOS DE SUS BAZAS MÁS IMPORTANTES EN LA ACCIÓN

Sin embargo, en el mundo de los "stalker" se respira un ambiente raro. Datos militares de la extinta URSS, y antiguos informes del accidente nuclear conducen a un oscuro secreto sobre la verdad del mismo que un "stalker", el que tú controlarás, intentará desvelar. El dato de que hubo no una, sino dos explosiones en la central, aporta la posibilidad de un sabotaje extranjero contra la antigua URSS, por oscuros intereses. Quizá, los mismos que tomaron control de la sociedad en aquel momento, y que han conducido al mundo a la situación actual. Pero parece que tu celosa investi-



Usa el escenario. Uno de los grandes logros de «Stalker» es su total libertad de exploración, y el uso del entorno y el escenario en todas sus posibilidades.



gación te ha puesto en el punto de mira de un enemigo desconocido, y puede traerte problemas. Problemas muy graves.

UN MUNDO VIVO

«Stalker» te mete de lleno, de golpe y porrazo, en un entorno desolado y aterrador, en su superficie, pero de lo más atractivo en su interior. Armas, secretos, un universo repleto de criaturas hostiles y completamente vivo.

El paso del tiempo, una climatología cambiante, escenarios muy reales, ficción y realidad entrecruzadas, peligros constantes, acción imposible de prever, exploración de exteriores e interiores, y enormidad, son sólo algunos de los aspectos más destacados de «Stalker». Pero lo más sobresaliente es el objetivo principal: crear un universo vivo, en donde la IA reine a sus anchas, y en donde todo sea impredecible.

Según sus creadores, «Stalker» nunca ofrece una repetición, cuando se comienza una partida nueva. La IA es reactiva, los personajes –criaturas mutantes u otros "stalkers"– nunca actúan del mismo modo en dos partidas diferentes. Los otros "stalkers" pueden ser aliados o enemigos, dependiendo siempre de tus acciones. De este modo, podrás ser un personaje cruel o respetado. Según cómo te comportes, otro tanto harán los otros personajes que pululan por el escenario. Aunque, a la hora de la verdad, da igual el modo en que juegues o los objetivos personales que te marques, ya que la meta es descubrir la verdad, y el cómo hacerlo es cosa tuya.

Y la IA de los NPC es, bueno, pasmosa. No son implacables. No son perfectos. Pueden tener –y, de hecho, tienen– los mismos objetivos que tú, lo que significa que muchas veces tendrás que pensar rápido, y anticipando movimientos, ya que te pueden estudiar y actuar en consecuencia. Y puede que cuando llegues a buscar un objeto que estás buscando, otro "stalker" se lo haya llevado ya.

El amplio horizonte que abre este diseño es impresionante y difícil de prever en un juego de acción. Es casi escalofriante. ►►

UNA AMPLIA LIBERTAD DE ACCIÓN DEFINE EL DISEÑO DEL JUEGO. LA CONSECUCIÓN DE OBJETIVOS NO VIENE MARCADA POR UN ÚNICO CAMINO

EN VIVO Y EN DIRECTO

Aunque la temperatura en las calles de Kiev no pasaba de cero grados, en los estudios de GSC el ambiente estaba de lo más caldeado. Y la primera versión de «Stalker» apuntaba buenas maneras.
En nuestra charla con Anton Slavosky, uno de los diseñadores del juego, pudimos enterarnos de muchos de los detalles de su creación, que puedes leer a lo largo del reportaje. Aquí le puedes ver posando orgulloso con un ejemplar de Micromanía, el primero en que comenzamos a desvelar muchos de los secretos del juego.

Anton Slavosky posa para la posteridad, y nuestro director hace ver que sabe de juegos de acción.

Inteligencia total. **Los "Stalker" rivales que hay en el juego siguen parámetros reales en su comportamiento, y se rigen por los mismos objetivos que el jugador.**

EL TIEMPO NO PASA EN BALDE

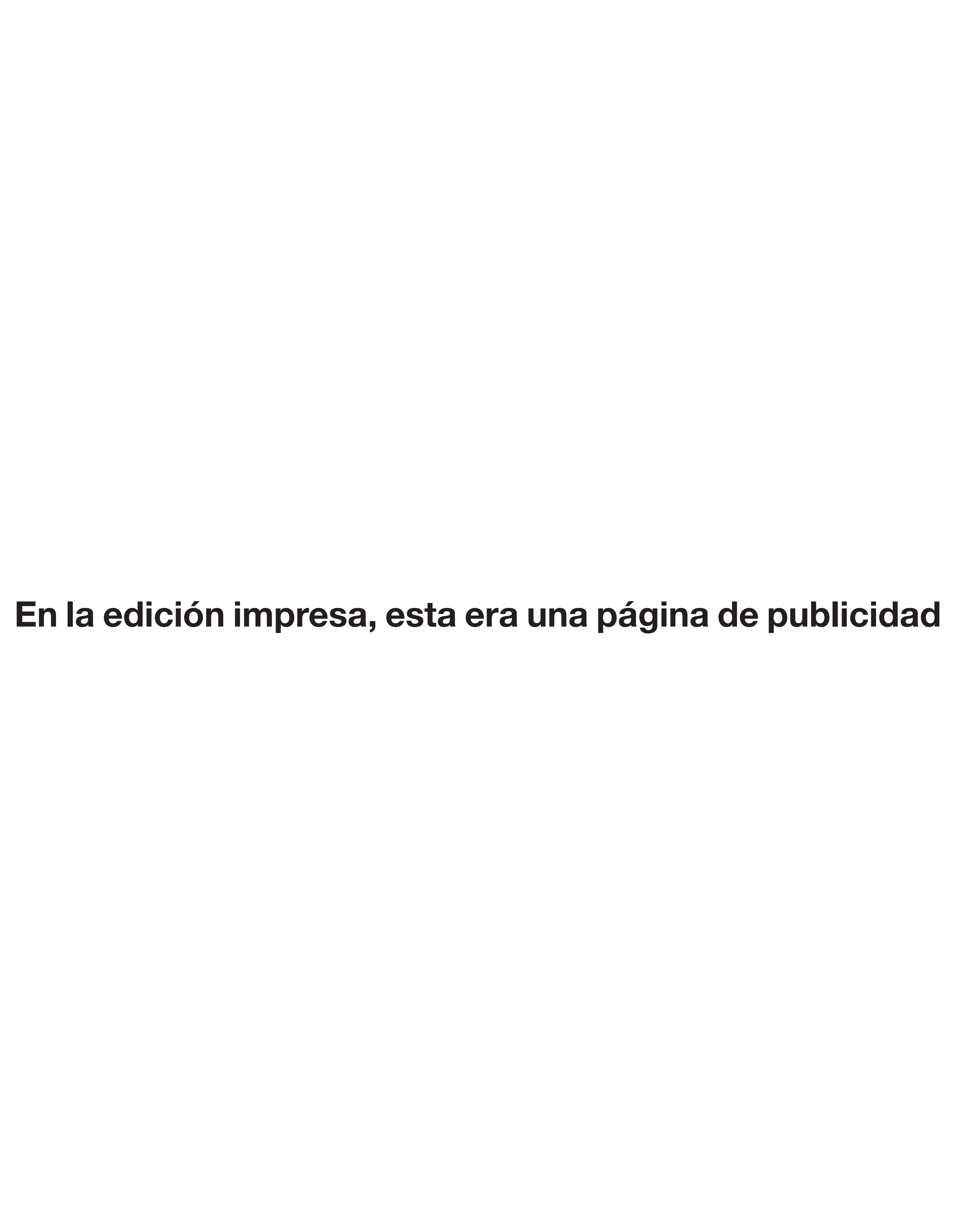
La sensación de realismo en «Stalker» se basa en los detalles: la construcción y diseño de los escenarios, el comportamiento de los NPC, la física... pero también en el mundo en que estamos inmersos. Y uno de esos detalles es el paso del tiempo. Podemos empezar a jugar en un escenario cuando el sol brilla con fuerza encima de nuestras cabezas, y acabar envueltos en la más completa oscuridad, teniendo que echar mano de linternas, u observando cómo las nubes tapan el cielo. Aunque el clima no es un factor decisivo en la jugabilidad, el paso del tiempo hace que te sientas en un universo vivo.

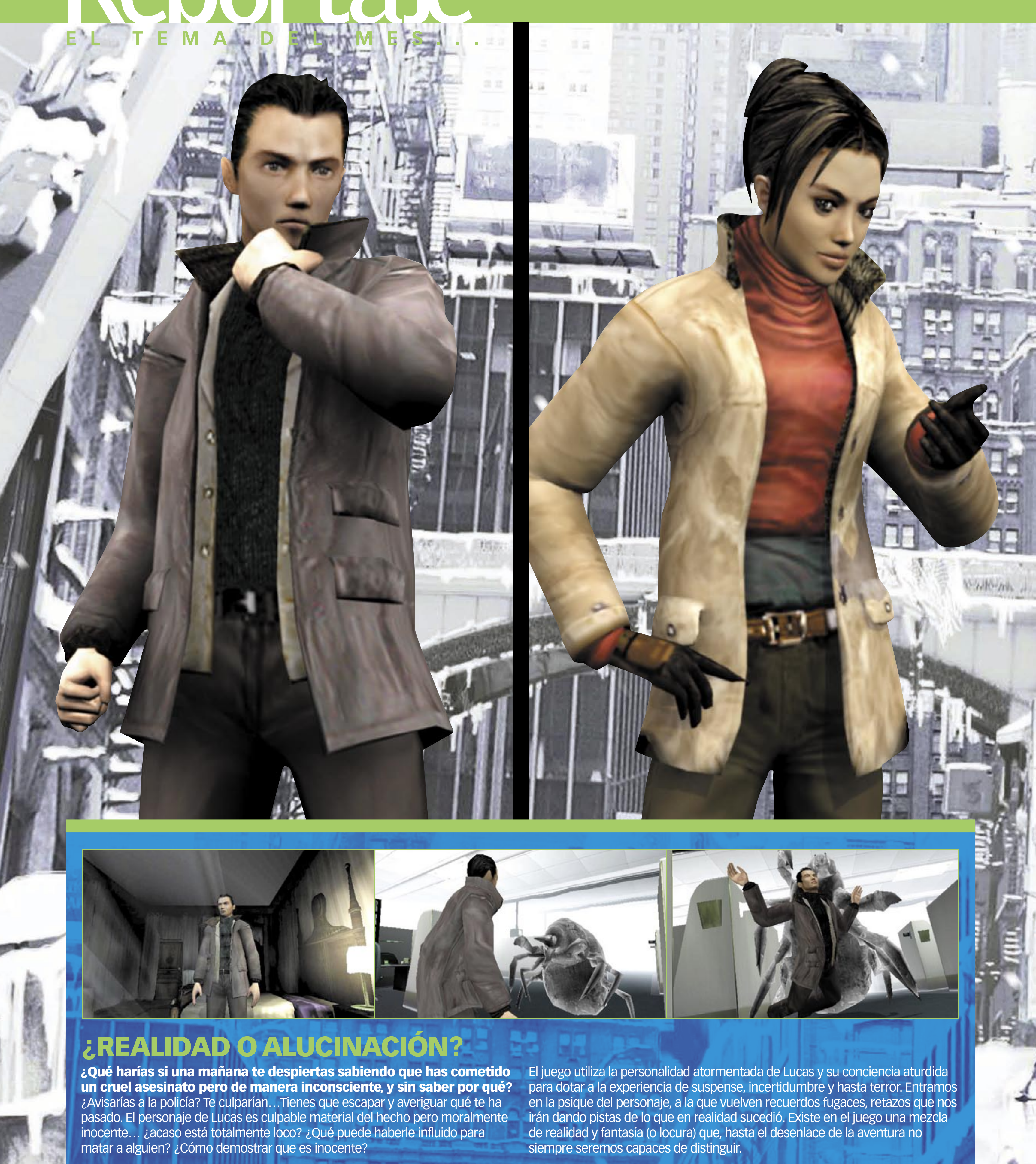
Realismo absoluto. **Todos los escenarios del juego hacen gran profusión de detalles en su construcción.**

Entre las ruinas. **La recreación de Chernobyl es perfecta, incluyendo su entorno, tan destruido en la realidad.**

►► Y todo esto se completa, de forma magistral, con un apartado técnico que roza lo increíble.
En lo concerniente a gráficos, «Stalker» es una maravilla que no tiene nada que envidiar a los grandes esperados de la acción en 2004.
La física es excelente, creando un mundo casi real en el que moverse, y donde se ofrece una gran interacción, casi total –este punto está por concretar–, que lo hace muy creíble. Y, también, permite que uno "juegue" con el entorno, explorando sus múltiples posibilidades de ataque y defensa.
Por otro lado, detalles de diseño, como la posibilidad de modificación de armas al gusto, componiendo las mismas con distintos añadidos –miras, lanzagranadas, silenciadores...–, aportan una perspectiva muy atractiva. Y en cuanto a armas, sus creadores hablan de un "guante gravitatorio", capaz de llevar la simulación física a su límite, manipulando todo tipo de objetos para utilizarlos de cualquier modo imaginable (algo que, casi, parece un homenaje a una de las armas de «Half-Life 2». Otro detalle es el diseño del inventario, que casi parece sacado de «Diablo». Una suma, en fin, de pequeños ingredientes que perfilan un juego sorprendente, y que puede ser muy capaz de asombrar y maravillar.
«Stalker. Shadow of Chernobyl» tiene visos de grande. De juego para soñar. No lo pierdas de vista, si te gusta la acción.

F.D.L.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¿REALIDAD O ALUCINACIÓN?

¿Qué harías si una mañana te despiertas sabiendo que has cometido un cruel asesinato pero de manera inconsciente, y sin saber por qué? ¿Avisarías a la policía? Te culparían…Tienes que escapar y averiguar qué te ha pasado. El personaje de Lucas es culpable material del hecho pero moralmente inocente… ¿acaso está totalmente loco? ¿Qué puede haberle influido para matar a alguien? ¿Cómo demostrar que es inocente?

El juego utiliza la personalidad atormentada de Lucas y su conciencia aturdida para dotar a la experiencia de suspense, incertidumbre y hasta terror. Entramos en la psique del personaje, a la que vuelven recuerdos fugaces, retazos que nos irán dando pistas de lo que en realidad sucedió. Existe en el juego una mezcla de realidad y fantasía (o locura) que, hasta el desenlace de la aventura no siempre seremos capaces de distinguir.

FAHRENHEIT

Un nuevo modo de hacer aventuras

Frío y miedo son dos sensaciones que a menudo van unidas. Pero si un ambiente gélido puede llegar a inquietar, en «Fahrenheit» toma una dimensión terrorífica, pero a la vez irresistible. Se trata de una aventura que asegura el suspense, arrojándonos a lo más profundo de la mente humana…

Hemos dejado atrás esa época en la que las aventuras habían sido abandonadas en favor de otros géneros. Ahora, vuelven con más fuerza que nunca, «Broken Sword III», «URU» o «Syberia II» son buenos ejemplos, buscando, como en el caso de «Fahrenheit», un estilo propio y personal. Un estilo que da un paso más y profundiza en los elementos característicos del género, para incorporar elementos novedosos que persiguen, ante todo, sumergir al jugador en una historia en la que participa e interviene y nada tiene que ver con el entorno lineal y predifinido que dominaba los juegos de otras épocas. Esto, sin duda es posible, porque la tecnología actual permite entornos complejos, múltiples posibilidades y desenlaces lo que da paso a un desarrollo mucho más inmersivo para el jugador. Un buen ejemplo de ello ha sido «Deus Ex. Invisible War» y su estela es la que ha tomado el desarrollo de este «Fahrenheit».

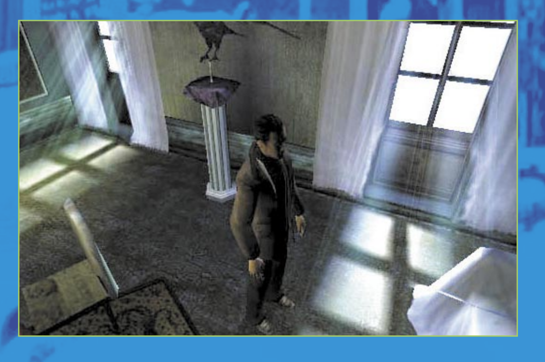
TERROR BAJO CERO

La aventura de «Fahrenheit» se desarrolla en la Nueva York de nuestros días. La metrópolis está inmersa en una ola de frío gélido, que parece haber desatado una serie de asesinatos rituales que aparentemente no guardan conexión lógica entre si y traen de cabeza al departamento de policía. Aunque cometidos por un autor diferente, todos los crímenes siguen un mismo y caprichoso patrón ceremonial: el autor, en una especie de estado de trance, inflige tres heridas de arma blanca que cortan las principales venas y arterias de la víctima para posteriormente usar el mismo cuchillo para "marcarse" extraños símbolos en sus propios brazos; al despertar de ese trance, algunos, a su vez, se suicidan, otros enloquecen…Y lo más inquietante es que todos los que cometen tales atrocidades son personas corrientes, sin ante- ►►

COMO EN EL CINE, SEREMOS TESTIGOS DE SUCESOS QUE IGNORARÁ NUESTRO PERSONAJE, PERO QUE NOS PERMITIRÁN GUIAR SUS PASOS

LA INTERFAZ

Nos encontraremos con un interfaz limpia… ¿Cómo controlar a nuestro personaje? Lo cierto es que el sistema de control es muy intuitivo. Todas las acciones estarán asignadas a una sola tecla, y todos los movimientos a otra. Sin embargo, sólo podremos realizar una serie de acciones en cada situación, aunque eso sí, nos enfrentaremos a muchas situaciones. Del mismo modo, cada situación estará limitada a una serie de movimientos específicos.



Primera impresión

SÍ nos gusta

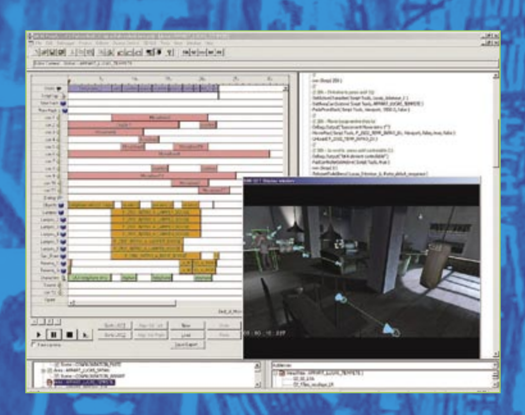
- Que el guión sea flexible y no lineal.
- La posibilidad de implicarse más o menos con uno de los dos personajes.
- Poder enfrentarnos a una situación decidiendo cómo.
- El carácter narrativo del juego, con un estilo muy cinematográfico.
- La expresividad de los personajes.
- Que somete a los personajes a situaciones de alta tensión.
- Los sobresaltos que promete.

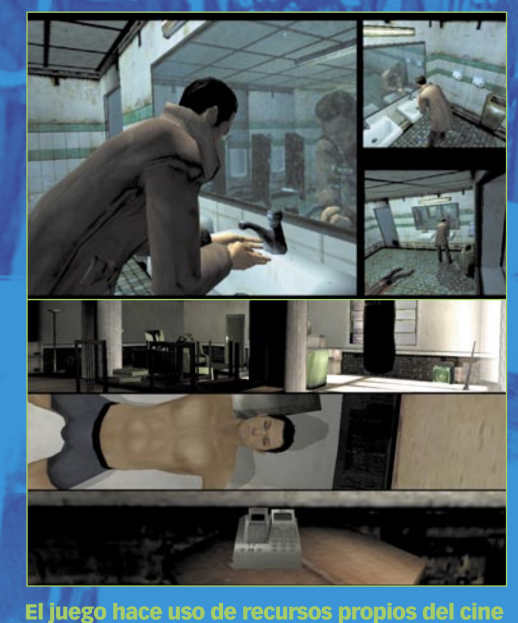
NO nos gusta

- El sistema de control puede resultar algo mecánico.
- No saber en cada ocasión lo que vamos a provocar puede resultar algo confuso.
- Ya veremos si logrará que no tengamos la sensación de estar dirigidos…
- La interacción con el entorno es limitada.

CÁMARA INTELIGENTE

Si hay un elemento difícil de controlar en un juego de aventura en tiempo real es la cámara. Para lograr que el juego muestre una secuencia con carga dramática, que no resulte estática y se adapte a la acción, son necesarios complejos cálculos que muchas veces no acaban de dar el fruto esperado. Para lograrlo Quantic Dream hace uso de una herramienta que llama "Movie Maker" que permite hacer de la cámara, prácticamente, un personaje más, que es capaz de sincronizarse con la acción y la situación del protagonista para ofrecer el ángulo más adecuado, y es capaz de transmitir suspense, misterio, acción vertiginosa o confusión... Pero además, con esta herramienta, la compañía ha introducido numerosos recursos cinematográficos aplicados a la cámara, como cambios de perspectiva, zooms o mostrar al mismo tiempo dos sucesos distintos.

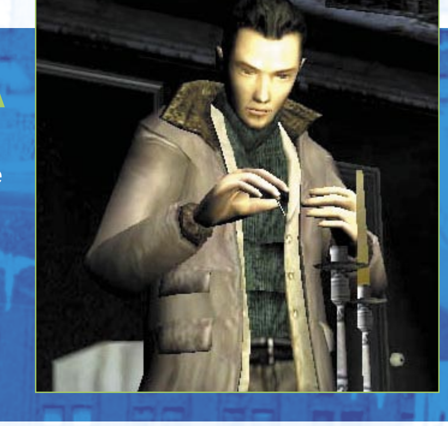




El juego hace uso de recursos propios del cine como el de dividir determinadas secuencias en ventanas con distintos ángulos de cámara.

Para generar una ambientación inquietante, el juego hará uso intensivo de la luz, y de las sombras. La tecnología, sin hacer demasiados alardes desvela buenos detalles.

LEYENDA URBANA



¿Cuál es el resorte que transforma a un ciudadano normal en un asesino? En «Fahrenheit» se respira una atmósfera de conspiración. Desde el principio de la aventura, hay un poder oculto que se sabe es el que controla ciudadanos corrientes y los convierte en asesinos. Nuestro reto es llegar a desenmascarar ese mismo poder oculto –quien maneja los hilos–, lo que en ocasiones nos llevará a descubrir sucesos que se tornarán sobrenaturales.

▸▸ cedentes de violencia, ni motivos que expliquen qué es lo que les ha impulsado a ensañarse de ese modo con un desconocido.

CAZADOR Y PRESA

Para resolver el misterio, Quantic Dream, los autores del juego, han dado a «Fahrenheit» dos perspectivas diferentes que se corresponden con los dos personajes, en principio antagónicos, que se alternarán en el juego.
Por un lado, Lucas Kane, que de la noche a la mañana, –literalmente– se descubre a si mismo como ejecutor "inconsciente" de uno de estos asesinatos, y se ve en la tesitura de llegar al fondo del misterio mientras la policía le pisa los talones. Por otro, Carla Valenti, agente de policía asignada al caso junto a su escéptico compañero Tyler Miles. Ambos, Lucas y Carla lucharán contra el tiempo y se encontrarán mientras bajan las temperaturas y los crímenes se suceden...

UNA NUEVA EXPERIENCIA

Desde que crearon «The Nomad Soul» en 1999, Quantic Dream no ha realizado ningún otro título, dedicando este tiempo a la experimentación y al desarrollo de técnicas propias, con la intención de crear una nueva experiencia en el género, más convincente y profunda. La clave de esta apuesta está en cómo se nos presenta la historia y el diseño del guión.
El juego, por lo que hemos visto hasta ahora, mantiene en todo momento una puesta en escena cinematográfica, en la que las cámaras toman un gran protagonismo, dotando a cada escena de tensión y significado dramático, pero de un modo flexible para no perjudicar la comprensión de la escena y el control del personaje.
Lo más relevante, en todo caso, en el desarrollo de la historia, es que el jugador será testigo de acontecimientos, que desconocerán los dos personajes que controla... Así, el jugador participará de modo un tanto individual en el esclarecimiento de los hechos, descubriendo un trasfondo que a veces abrirá nuevos misterios, y tratando de "ayudar" a los dos protagonistas a seguir hacia adelante.

EL GUIÓN DE FAHRENHEIT ES FLEXIBLE Y SE ADAPTARÁ A LAS DECISIONES QUE TOMEMOS CON CADA PERSONAJE, VARIANDO CON CADA DECISIÓN

Los personajes podrán expresar prácticamente cualquier gesto con total naturalidad, sin mecánica de la animación tradicional.

ACTORES VIRTUALES

Otro elemento característico de «Fahrenheit» es la gran expresividad de los personajes, con un repertorio de gestos que pueden mostrar múltiples emociones y que sin duda los hacen más convincentes. Prácticamente todos los músculos del rostro humano están presentes y animados en los personajes del juego. Para diseñar y adaptar los movimientos a cada personaje la compañía emplea un sistema que se sirve de un guante de datos que transmite una expresión con cada gesto, en función de la posición de los dedos cubiertos por el guante. Dado que el movimiento procede también una fuente humana, la propia mano, el resultado da lugar a gestos tremendamente naturales.

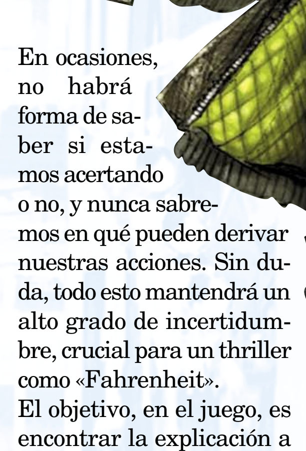
UN GUIÓN DINÁMICO

El término, "dinámico" lo hemos visto aplicado a las campañas de un juego de estrategia, pero ¿cómo se aplica este concepto al guión de una aventura? En «Fahrenheit», implica que el guión cambiará en función del modo en el que el jugador afronte y resuelva cada situación.

Esto no quiere decir que las posibilidades sean infinitas, ni que la aventura se ramifique hasta llegar a distintos desenlaces. La aventura seguirá unos cauces que no escaparán al control de sus creadores, pero de un modo flexible que no limitará al jugador en el modo de llegar al desenlace previsto.

En cierto modo, puede decirse que los creadores se ayudan del guión para generar los acontecimientos, pero es el jugador quién decide, con su forma de jugar cómo llegar al final.

Dependiendo de la situación, podremos realizar una u otra acción, que marcará el curso de la aventura. Un ejemplo: al principio, cuando Lucas retoma su conciencia y se ve frente a un cadáver, podremos intentar destruir u ocultar las evidencias de "nuestro" crimen, pero ¿dejaremos alguna pista en la que no hallamos caído? Quizás sea más conveniente abandonar la escena lo antes posible…



En ocasiones, no habrá forma de saber si estamos acertando o no, y nunca sabremos en qué pueden derivar nuestras acciones. Sin duda, todo esto mantendrá un alto grado de incertidumbre, crucial para un thriller como «Fahrenheit».

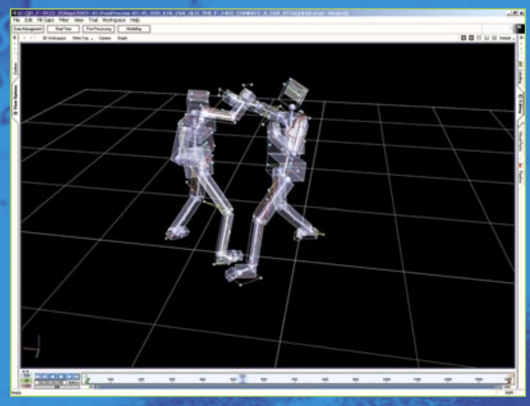
El objetivo, en el juego, es encontrar la explicación a los hechos y lo que hagamos y cómo utilice- ▸▸

¿Sabías que...

... Quantic Dream ha empleado dos años en crear una tecnología con la cual nuestras acciones modelarán el guión del juego?

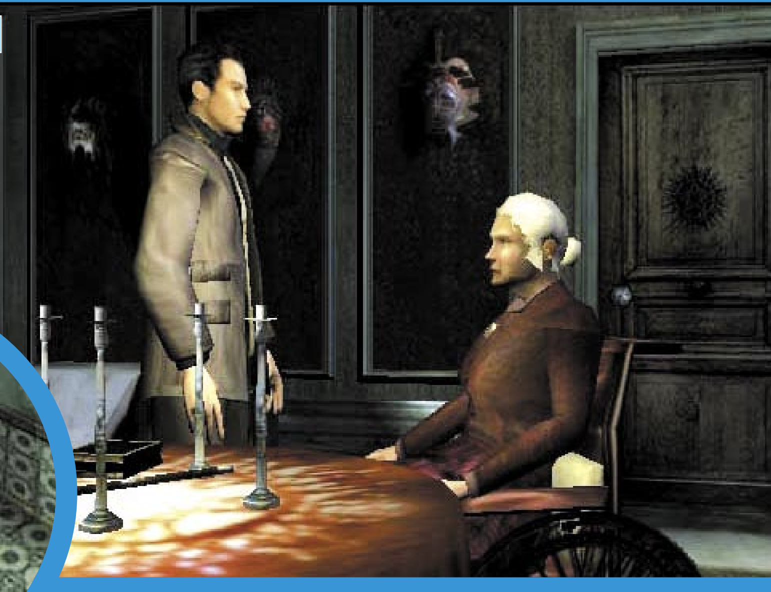
ESTUDIO DE ANIMACIÓN

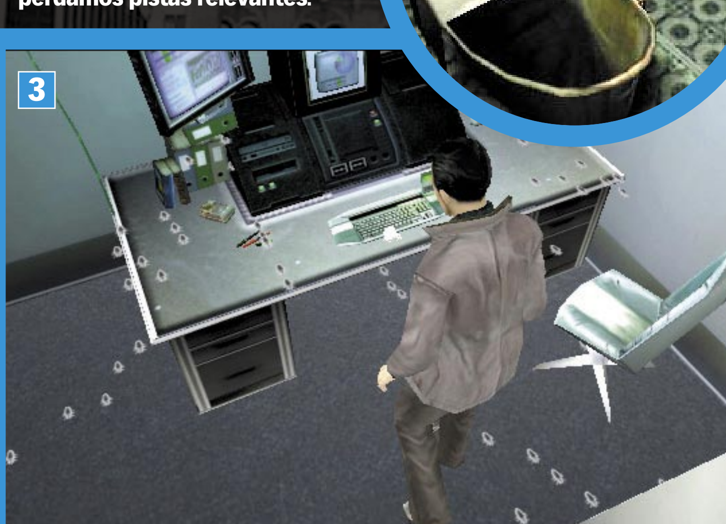
Para la captura de movimientos, **los actores representan acciones que veremos en el juego.**



La producción de Fahrenheit ha sido en diversos aspectos muy similar a la de un largometraje. La compañía cuenta con un estudio de captura de movimientos con 24 cámaras que ha empleado intensivamente en este proyecto. Durante más de tres meses una treintena de actores se han enfundado los monos de luces, para dar vida a más de 140 personajes en el juego. En total, todas las animaciones suman más de 12 horas.

1.- Diálogos enigmáticos. Para llegar al fondo del misterio tendremos que entablar conversación con personajes, unos corrientes y otros que nos revelarán pistas, a modo de oráculo. **2.- Una acción no significa un avance.** Nuestros personajes podrán investigar tomando distintas sendas, pero no todas constituirán un progreso en la aventura. **3.- Interacción.** La utilización de objetos e instrumentos se ha diseñado para resultar muy intuitiva. **4.- La cámara.** Adoptará uno u otro ángulo evitando que perdamos pistas relevantes.





SOBRESALTOS

El suspense será una constante en el guión de «Fahrenheit». Para conseguirlo, estaremos expuestos en todo momento a sobresaltarnos con algún susto. No serán demasiados, pero el solo hecho de esperarlos hará el resto...

LOS PRESUNTOS ASESINOS DE LOS CRÍMENES RITUALES, PARECEN SER PEONES QUE SIRVEN A UN PODER OCULTO QUE CONTROLA SUS MENTES…

►► mos a los personajes dependerá sólo de nosotros. A través de ellos, podemos profundizar en la aventura tanto como queramos o, simplemente, buscar una salida al embrollo.

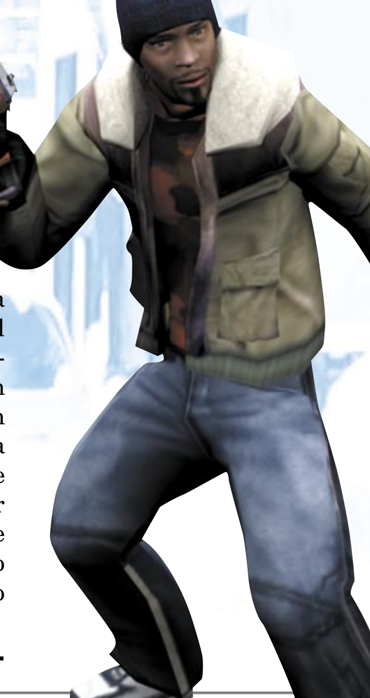
JUGADOR Y DIRECTOR

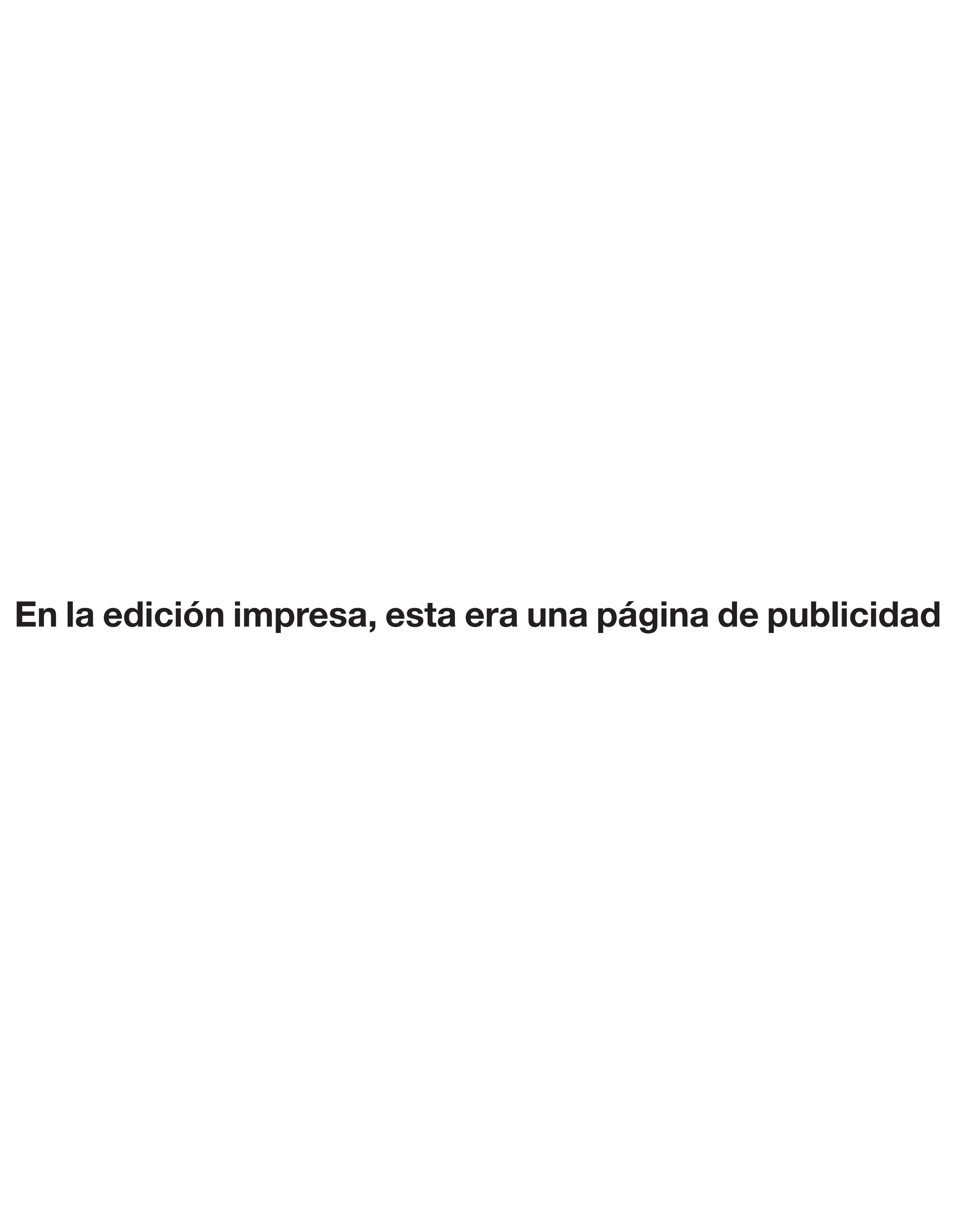
Otra característica es el vínculo que se establece entre el jugador y los personajes. No estamos sujetos a un solo personaje, pudiendo elegir con cuál queremos centrar la investigación, otorgándole más o menos protagonismo. Sin duda, el poder escoger al personaje con el que investigar, o que puedan actuar recíprocamente es una característica única en esta aventura.

Todo en «Fahrenheit» pretende involucrar al jugador en la narración sin dejar de sorprenderle, valiéndose de los personajes, pero no sólo de ellos, para llegar al desenlace de la historia.

El proyecto tiene prevista su consecución para el último trimestre del año. Aún está por ver cómo conseguirá ofrecer un aventura abierta y con un desarrollo lógico, que sea jugable y que no resulte muy confusa para seguir el hilo… Pero, si consigue lo que se propone, seguro que nos cautivará como pocas…

S.T.M.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Hitman Contracts

Asesinos natos

Es frío, es calculador. A veces cruel, y siempre implacable. Es el agente 47, el asesino más reputado de los videojuego. Sus nuevas aventuras son más oscuras que nunca, pero ningún contratiempo se interpone entre él y sus objetivos.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- ▲ La ambientación, mucho más oscura que en los juegos anteriores.
- ▲ Las nuevas armas y movimientos de eliminación.
- ▲ El concepto de dilema moral que se plantea 47 en ocasiones.
- ▲ Los múltiples caminos por los que se pueden afrontar las situaciones.
- ▲ Se ha potenciado al componente de sigilo y silencio en casi todo el conjunto.

NO nos gusta

- ▼ Aunque mejorado, el motor gráfico se queda algo corto a veces.
- ▼ La IA aún debería depurarse un poco. Muchos enemigos son demasiado directos..

PRIMERA IMPRESIÓN: El mejor título de la serie. Acción y sigilo a partes iguales.

BUENO REGULAR MALO

La aparición de «Hitman» en el panorama de la acción comenzó a marcar un punto donde varios subgéneros se daban la mano, y donde no todo se reducía a pegar tiros. La táctica, el sigilo y la planificación de los pasos a dar, junto a un buen abanico de posibilidades a la hora de decidir las acciones a realizar, hacían de «Hitman» un diseño único en muchos sentidos.

Poco a poco, IO ha ido depurando ese diseño hasta llegar a lo que promete ser la culminación de la idea original en «Hitman: Contracts», un juego que promete dar una vuelta más a la tuerca, ofreciéndote el que es, quizá, el más oscuro episodio de las andanzas del asesino más conocido del videojuego. Nuevas acciones, movimientos, una libertad de acción mucho mayor y un diseño más inteligente, convierten a «Contracts» en un título que te conviene tener muy en cuenta, si la acción es lo tuyo pero consideras que darle al coco también es importante en este tipo de títulos. Veamos, pues, cuál es el camino del asesino en «Contracts».

Como en anteriores entregas de la serie, «Contracts» se centra en explorar esa oscura psicología de la muerte como forma de vida, aunque suene a paradoja, y mezcla con habilidad la acción directa con el suspense, donde la variedad en las maneras de conseguir la "eliminación" perfecta de un objetivo no siempre es fácil ni evidente, pero puede convertirse en todo un arte.

Más armas, de corto y largo alcance, nuevos movimientos y acciones permiten a 47 desplegar todo su potencial, aunque en esta ocasión se ha procurado que nuestro protagonista utilice con mayor asiduidad su vertiente más "discreta".

¿Sabías que...

...muchas de las modificaciones en el motor gráfico del nuevo «Hitman» proceden de aspectos probados en «Freedom Fighters»?

Descubriendo a 47

«Contracts», tal como afirman sus creadores, es una entrega que hace especial hincapié en la propia historia del protagonista, descubriendo, como antes no había ocurrido, buena parte de su pasado y sus motivaciones. Aunque, eso sí, desarrollando la trama de modo que no todo quede perfectamente claro, obligándote a

El sigilo se recompensa en esta entrega mucho más que en anteriores juegos de la serie.

El inconfundible "cabezón" de 47 y su código de barras, sigue siendo la marca de la casa.

47 hace gala en «Contracts» de nuevos movimientos de eliminación.

ir siempre un poco más allá para poder averiguar ciertas claves de su historia.
Y es algo que, en cierto modo, también se refleja en la propia estética del juego. «Contracts» es quizá, el episodio más oscuro de toda la serie, lo que se plasma también gráficamente. Los distintos escenarios por los que 47 desarrolla su acción, que van desde París a Siberia, siempre con una climatología endiablada, siempre desarrollada en un entorno de atmósfera turbia.

Esto condiciona, también buena parte del propio diseño de la acción. «Hitman: Contracts» es también la entrega más "táctica" de toda la serie. En buena parte del juego, se abren multitud de posibilidades para 47 a la hora de conseguir sus objetivos. Es, en general, mucho menos lineal que cualquiera de sus antecesores, potenciando la exploración, el realismo y la libertad de acción a la hora de eliminar al enemigo. Pero también se potencia el factor de sigilo. ►►

A qué se parece...

«Splinter Cell» se toma como modelo para definir el nuevo y mayor sigilo que ofrece «Contracts».

La base de diseño de acción que mostraban las anteriores entregas de «Hitman» marca la pauta.

Preview
PRIMER CONTACTO

Para infiltrarse 47 hará uso de todo tipo de indumentarias, desde las más elegantes a las más sorprendentes, como el kimono.

Las inclemencias climáticas son una constante en todos los escenarios exteriores.

Algunos de los escenarios de «Contracts» son de los más tenebrosos de la serie.

AHORA EL DISEÑO DE ACCIÓN ES MÁS OSCURO QUE ANTES, EN LA LÍNEA DE LA PSICOLOGÍA DE UN ASESINO

Las variaciones en la forma de alcanzar las metas con 47 son muchas, pero en algunas misiones, aunque siempre se dan vías de escape por si la cosa se tuerce, se tiende a obligar al jugador a que utilice formas silenciosas de eliminación, antes que a usar armas de fuego.
Se ha procurado, sin embargo, que todo sea más accesible; que no sea preciso volver a empezar desde el principio si se comete un error. De este modo, se mejora el realismo pero también se define un modo de acción claro, que te dirige, poco a poco y sin casi darte cuenta, a aprovechar al máximo todo lo «Hitman» puede ofrecer, sin limitaciones.

Motivos y conciencia

Algo que ha estado tentando intensamente a IO durante el diseño y desarrollo de «Hitman: Contracts», ha sido potenciar, de algún modo, el apartado psicológico, haciendo más "humano" al protagonista. Sin embargo, aunque algo se ha avanzado en este sentido desde las anteriores entregas de la serie. Como ellos mismos explican, una cosa es hacer más gráfico el apartado de las emociones, por ejemplo, en las víctimas de 47. Pero otro aspecto muy diferente es el de la moralidad de un asesino.

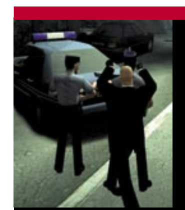
Cualquier parecido con la realidad...

Algo que siempre han tenido en cuenta en IO es que cuando hablamos de «Contracts» y de cualquier otro título en una línea similar, siempre hablamos de juegos. Un mundo donde todo es posible y cuyo principal objetivo es la diversión. Enfrentarse con algo que es, para la gran mayoría de personas, moral y socialmente negativo, como el asesinato, no es moco de pavo. Pero IO también deja claro que su interés no ha sido en «Contracts» crear dilemas morales ni jugar con las emociones, sino simplemente ofrecer una aventura oscura y plena de desafíos, capaz de satisfacer a los amantes de la acción.

Acción y mucho más

En todo caso, un cierto "límite" moral está impuesto, en la forma de que el juego recompensa no sólo el sigilo, como ya se ha expuesto, sino también el respetar al máximo la vida de los personajes inocentes que pueblan el mundo de «Contracts». A veces, como en París, 47 se ve sometido al acoso de la policía local, pero el hecho de eliminar a estos agentes, se puede convertir en un arma de doble filo, poniendo detrás tuyo a refuerzos que envíen para acabar con el asesino que está matando a su gente, lo que puede complicar la dificultad de la misión.
La solución puede estar en la exploración, y la actuación sigilosa, ocultando tus acciones de sus ojos y pasando desapercibido.
La planificación, el probar diferentes soluciones, el uso de los nuevos movimientos... todo se alía para hacer de «Contracts» un juego que permita abundar en la variedad y la interacción. Que evita la solución fácil de escapar de las situaciones complicadas a base de disparar –en ocasiones, resultará totalmente imposible–, y que está pensado para disfrutar al máximo utilizando la cabeza, antes que las armas.
Para finalizar, el apunte de que IO no descarta continuar la serie, si es posible en base al diseño principal de acción. Siempre hay nuevas maneras de eliminar un objetivo y IO quiere descubrirlas.

D.D.F./F.D.L.



¿Sabías que...

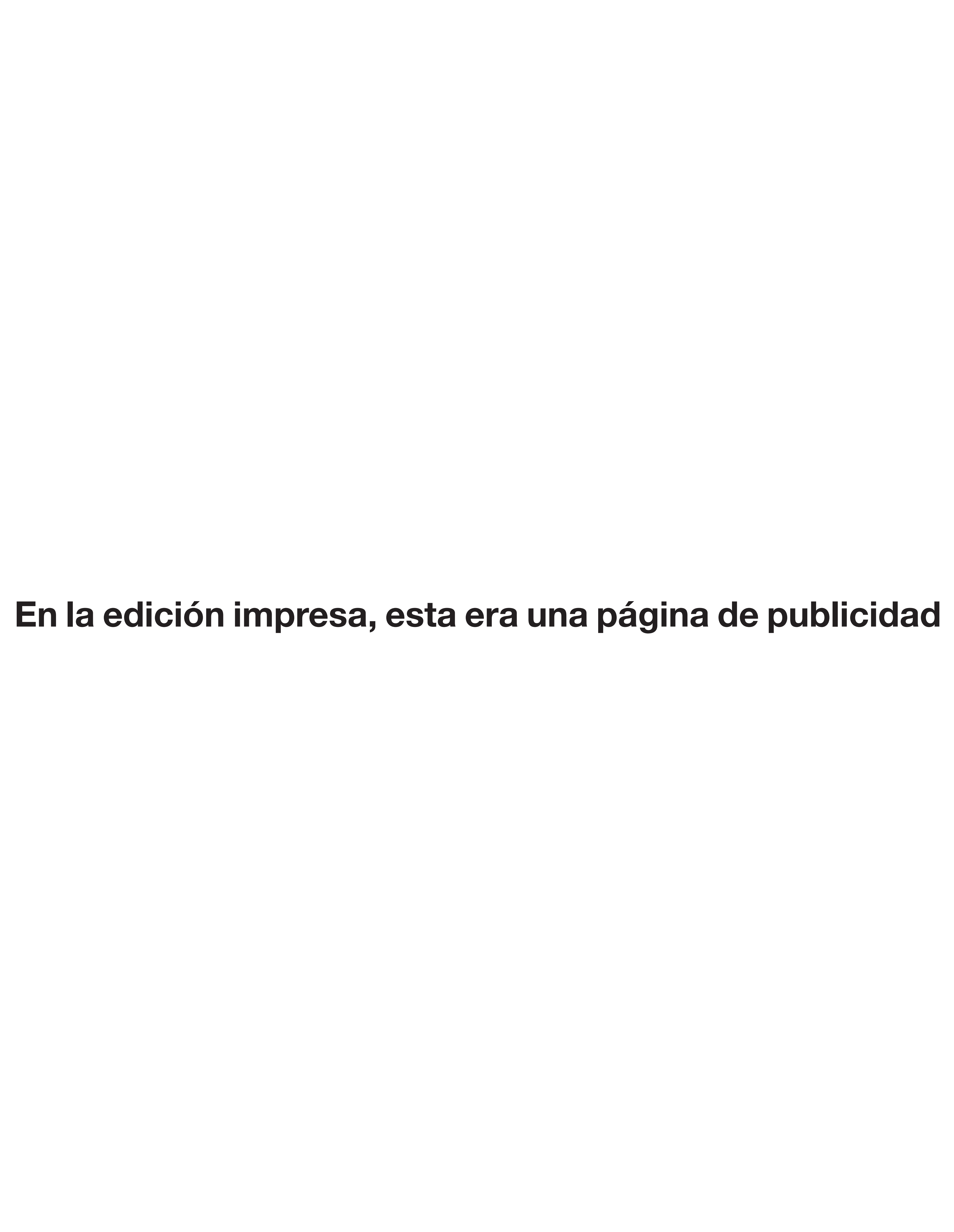
...para evitar que los jugadores se habitúen a salir de los apuros simplemente disparando, el diseño de algunas misiones convierte en imposible esta táctica?

Por arte de magia

EL ASESINO que es 47, está diseñado en «Hitman» como un eficaz profesional que no se rinde ante nada, ni ante nadie, pero sus creadores no han renunciado a explorar en parte el dilema moral que puede plantearsele al ejecutar estas acciones. Sin embargo, no han querido ahondar demasiado en él, como tal opción, definiendo al personaje como un tipo frío.

EL JUEGO RECOMPENSA, sin embargo, el uso del sigilo y de la eliminación de enemigos, antes que de inocentes. No se ha querido, tampoco, castigar al jugador si se matan a personajes a los que es mejor pasar por alto, pero dentro de la libertad de elección, siempre se obtienen mejores resultados si nos ceñimos a los enemigos sin más.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
IO INTERACTIVE/EIDOS
▶Género:
ACCIÓN TÁCTICA
▶Localización:
SÍ (textos y manual)
▶Fecha de lanzamiento:
MAYO 2004
▶Página web:
www.hitmancontracts.com


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

FlatOut

¡Estos pilotos están todos locos!

Lo del realismo en los juegos de coches está muy bien, pero ¿a que has visto pocas veces un arcade realista? Para dar con uno, busca velocidad punta, una perfecta simulación física, grandes dosis de diversión y choques de película.

Primera impresión

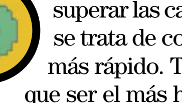
SÍ nos gusta

- Su espíritu arcade, a pesar del enorme realismo que destila.
- La simulación física, utilizada siempre en beneficio del espectáculo visual.
- La sensación de velocidad es de lo más realista.
- Los choques: sencillamente, impresionantes.
- Lo imprevisible de las carreras gracias a la notable IA.

NO nos gusta

- Quizá esté limitado en sus opciones de competición.
- A veces es complicado acabar una carrera.
- BugBear aún mantiene en secreto algunos modos de juego.

PRIMERA IMPRESIÓN: Velocidad y espectáculo en un mismo juego. Muy divertido.



BUENO REGULAR MALO

En los últimos tiempos, los juegos de velocidad han venido ciñéndose, casi por completo, a una variedad del género muy concreta: los rallies. Aunque, todo sea dicho, la diversidad y abundancia, incluso en esta variante, no ha sido excesiva. Y ahora, que parece que se ha llegado a un tope, todo apunta a que los nuevos caminos se abren a ciertas propuestas que, de antemano, quizá puedan parecer extravagantes, como la que ahora nos ocupa, pero que apunta unos resultados posiblemente brillantes.

«FlatOut» es un juego de velocidad extrema donde casi todo vale, y cuyo objetivo sólo es uno: diversión total, que rompa moldes y todo lo que se pueda ver en pantalla, de forma casi literal.

Sus protagonistas absolutos son coches, casi de desguace, que se enfrentan en competiciones alocadas, llenas de adrenalina, acción y sorpresas. La batalla es dura, y sólo los mejores podrán superar las carreras. Y no se trata de correr y ser el más rápido. También hay que ser el más hábil, el más duro y no pararse en barras para conseguir todos los objetivos que te propongas, que te permitirán ganar dinero, mejorar y conseguir nuevos coches, y labrarte una carrera de piloto profesional que sea la envidia de tus competidores.

Carreras caóticas

Cuando comienza cada carrera, todos los coches salen disparados a la máxima velocidad. El polvo, los derrapes y el humo comienzan a ser los protagonistas.

Pero en cuanto llega la primera curva, y se producen las primeras colisiones, las carreras de «FlatOut» dejan de ser un simple reto de velocidad, para convertirse en un caos el que sólo los mejores podrán salir indemnes.

Los caminos se estrechan, los vehículos se golpean unos con otros, y sólo te quedan dos opciones: o eres un as del volante y esquivas con una habilidad de profesional todo lo que se te ponga por delante, o te abalan-

¿Sabías que…

…los autores del juego comparan la simulación física de «FlatOut», en velocidad, a la que ofrecerá «Half-Life 2» en la acción?

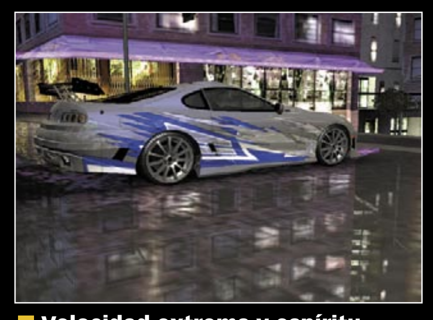
Choques violentos y velocidad punta son la base de «FlatOut», que se ve potenciada gracias a la buena simulación física.

Al chocar con las ruedas de algunos muros de protección, éstas rebotan por todas partes.

Los coches se deforman y hasta se desintegran si el impacto es suficiente fuerte.

zas sobre lo que tienes delante y cruzas los dedos para escapar con los menores daños posibles. En ese momento, «FlatOut» comienza a desplegar toda su tecnología gráfica y de simulación física, ofreciendo los choques más reales que jamás hayas visto en un juego de este tipo, diseñado como un arcade extremadamente espectacular en todo su apartado visual.
BugBear, los responsables de «FlatOut», tienen ya una buena experiencia acumulada en juegos de velocidad, aunque su intención con éste es ofrecer algo realmente nuevo y de manera excepcional en su realización.
Lo que destaca a «FlatOut» sobre otros juegos de velocidad se empieza a notar a partir de los errores que se comenten en la conducción. Cuando un coche choca contra un quitamiedos o contra un muro de neumáticos, dependiendo de la velocidad y la violencia del impacto, empezarás a ver cosas... bueno, poco ▶▶

A qué se parece...


Velocidad extrema y espíritu arcade definen la última entrega del divertido «NFS Underground».

La simulación y el realismo de «Colin McRae Rally 04» son la base principal de su poderoso diseño.

LA DIVERSIÓN ES LA BASE, Y LA APABULLANTE TECNOLOGÍA GRÁFICA Y FÍSICA SE PONEN AL SERVICIO DE LA JUGABILIDAD

habituales: piezas que salen volando, los neumáticos rebotando por todas partes, tu coche desintegrándose poco a poco, cristales rotos... se trata no sólo de mostrar un espectáculo visual, sino que sea realista en lo que a la simulación física de choques, rebotes y modelos respecta.

Competiciones para todos los gustos

En «FlatOut» no te vas a encontrar con un juego que, sin más, te invite a participar en carreras alocadas y rallies de demolición. El modo principal de competición es labrarte una carrera como reputado piloto profesional. Para ello, tu habilidad en el volante será tan importante como las elecciones que realices en los vehículos con que compitas, y sepas valorar también el potencial del rival. En principio, «FlatOut» pondrá a tu disposición dieciséis coches diferentes, cada uno con sus características en cuanto a reacciones, conducción y potencia se refiere.

A ello se unirá, además, la variedad de trazados y circuitos en los que se podrá competir, y que también te harán planear estrategias diferentes para alzarte con la victoria. Y, además de este modo principal de competición, BugBear trabaja en una serie de "minijuegos" que te permitirán acceder a nuevas opciones, aunque de momento el estudio prefiere no abundar en ellos.

Deformación total

Aunque en líneas generales, el diseño de «FlatOut» queda bastante claro, el modo en que BugBear quiere alcanzar sus objetivos es algo más complejo y tiene su miga. El desarrollo de una tecnología nada habitual, y de unas herramientas de desarrollo que mezclan con endiablada precisión y maestría la física con unos modelos de daños asombrosos, son la causa de este espectacular resultado.

No hay nada parecido, ahora mismo, en el mercado a los modelos de daños de «FlatOut». BugBear quiere dar un salto cualitativo en este sentido, consiguiendo el máximo realismo. Los impactos se calculan al punto exacto, se combinan modelos complejos, construidos con innumerables partes, con un sistema de deformación de los vehículos realmente asombroso. Tanto es así, que los continuos choques no hacen sino dejar continuamente obstáculos sobre la carretera, y estos pueden ser tan peligrosos como una colisión contra otro vehículo para tu integridad y tu continuidad en la competición.

Este apartado es especialmente influyente en el modo multijugador, donde una táctica tan buena como cualquier otra puede ser que, en lugar de intentar ser el más rápido, intentes ser el jugador más sucio, sembrando el circuito de obstáculos para dejar fuera de combate a tus rivales. No es muy noble, pero sí efectivo.

Otro punto que conviene destacar de «FlatOut» antes de que acabemos de comentar nuestras primeras impresiones, es el hecho de estar diseñado como un juego de velocidad con un entorno real. No ya en lo que afecta a la simulación física, sino en su vertiente de ofrecer un entorno abierto. No hay muros invisibles, no pasa nada si te sales del trazado –bueno, nada excepto que puedas perder la carrera–, ni una mano invisible te devolverá al punto donde te saliste. Te tendrás que buscar la vida para volver a la carrera y seguir compitiendo. Así que, ya sabes, buen ojo, agarra el volante, pisa a fondo y... ¡suerte!

■ Todo lo que hay sobre la pista puede influir en la carrera, desde los vehículos rivales, a las protecciones de ruedas o las vallas que limitan las pistas.

■ Las piezas de los vehículos se quedan en la pista y son un obstáculo para los demás.

■ Tanto en tiempo real como en las repeticiones, las cámaras elevan la espectacularidad.

¿Sabías que…

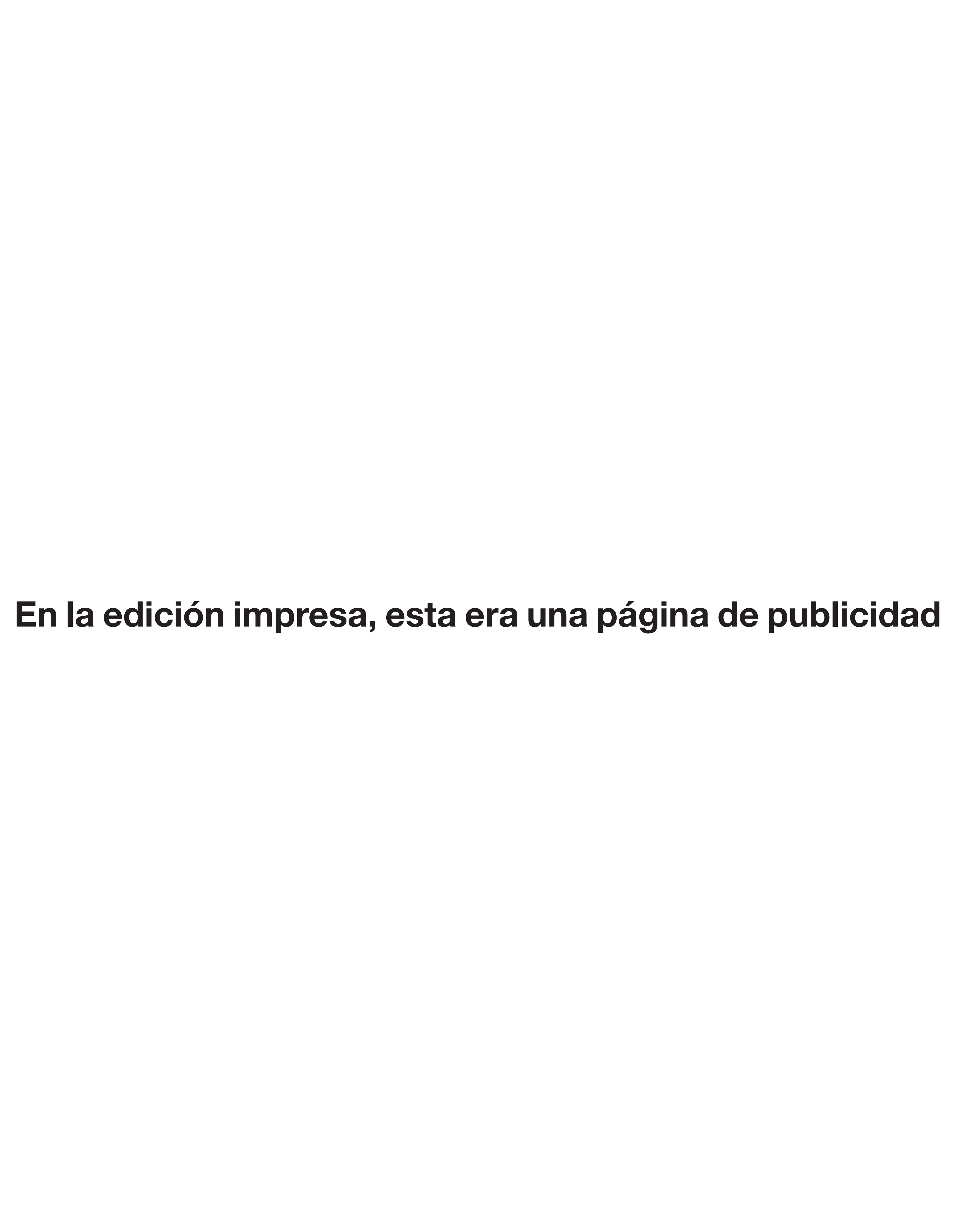
… BugBear ha creado varios títulos de coches, como «FlatOut», pero también son los responsables de «Söldner», un juego de acción online que está a punto de salir?

Todo por la física

EL REALISMO que destila el juego en todo momento, y sobre el que sus creadores no cesan de hacer hincapié, no deja de lado sin embargo la importante vertiente arcade que también han querido imprimir al juego. Según palabras de Aki Järvilehto, director de BugBear, «FlatOut» se va a presentar como un "arcade hiperrealista".

EL ESPECTÁCULO visual en que se convierte «FlatOut» cuando se produce un choque, se suma al comportamiento de los vehículos, que intenta ser fiel a la realidad, así como a los modelos de daños diseñados para los mismos, donde todas sus partes se pueden convertir, potencialmente, en un peligro para los rivales y para el propio jugador.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **BUGBEAR/EMPIRE**
- Género: **VELOCIDAD**
- Localización: **SIN CONFIRMAR**
- Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE 2004**
- Página web: ***www.bugbear.fi/flatout***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

War Times

La madre de todas las guerras

No te preocupes, todo será tal y como esperas: ni pesados turnos, ni complicadas estrategias a largo plazo. Preocúpate de construir las mejores unidades para arrasar por tierra mar y aire. Y elige bien tu bando. Objetivo: ¡ganar la guerra!

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Los cuatro bandos por los que podemos optar para jugar son distintos.
- Los tipos de terreno por los que caminan las tropas influyen en el combate.
- Que todos los bandos tengan unidades de tierra, mar y aire.
- La música está bastante cuidada.

NO nos gusta

- El apartado gráfico no es precisamente uno de los mejores...
- El juego, tanto en su argumento, como en su sistema, en general, no resulta muy original.
- El diseño de misiones es demasiado simple.
- Las formaciones no son efectivas.

PRIMERA IMPRESIÓN: Estrategia en tiempo real en estado puro... "Made in Spain".

BUENO REGULAR MALO

Puede que nuestro país tenga buena estrella con los juegos ambientados en la II Guerra Mundial. Primero fue la reconocida saga «Commandos», y ahora llega «War Times», de la compañía andaluza Legend.
Básicamente, y aunque algunas misiones se distancien de este concepto, en el juego debemos esforzarnos por construir una base, asegurar el suministro de los dos tipos de recursos (petróleo y mineral) y desarrollar tecnología hasta formar un ejército que arrase la base enemiga. O sea, el clásico «Command & Conquer»...
En este caso, el título se ambienta en un período histórico real, permitiéndonos elegir, tanto en su campaña (compuesta por 32 misiones) como en su apartado multijugador (que dispone de 35 mapas, además de un editor), entre cualquiera de los cuatro bandos enfrentados: soviéticos, estadounidenses, británicos y alemanes. Como ya es habitual en este tipo de títulos, cada uno de ellos presenta una serie de peculiaridades que le hace diferente del resto. A grandes rasgos, los soviéticos destacan por sus tanques, los norteamericanos por su aviación, los alemanes por su artillería y los británicos por sus espías y sus capacidad defensiva.
Otro elemento, menos habitual, es la posibilidad de disputar batallas por tierra, mar y aire, pues todos los ejércitos tienen unidades capaces de desenvolverse en los tres entornos con posibilidades.
Además, el terreno influye de manera directa en el desarrollo de los combates. A los obstáculos que van a suponer montes y ríos, hay que sumar la circunstancia de que las unidades se mueven a mayor o menor velocidad según el tipo de terreno en el que estén. Además, una unidad de infantería que logre esconderse entre la vegetación, o tras una cortina de humo, recibirá bonificaciones defensivas, obligando al jugador a tener muy en cuenta cómo despliega sus tropas.

¿Sabías que...

... las voces que se oyen han sido dobladas por nativos de las cuatro naciones: alemanes, rusos, norteamericanos y británicos?

En el fragor de la batalla

«War Times» ha sido desarrollado en 3D, permitiendo además libertad total a la hora de mover la cámara. Los efectos de explosiones y las animaciones de unida-

El apartado gráfico está siendo cuidado, aunque a veces pueda parecer un poco soso.

Los vehículos alemanes dejan el rastro de sus ruedas en el terreno...

Ésta es una base típica del juego, en su ajetreo habitual de obreros y soldados.

A qué se parece...

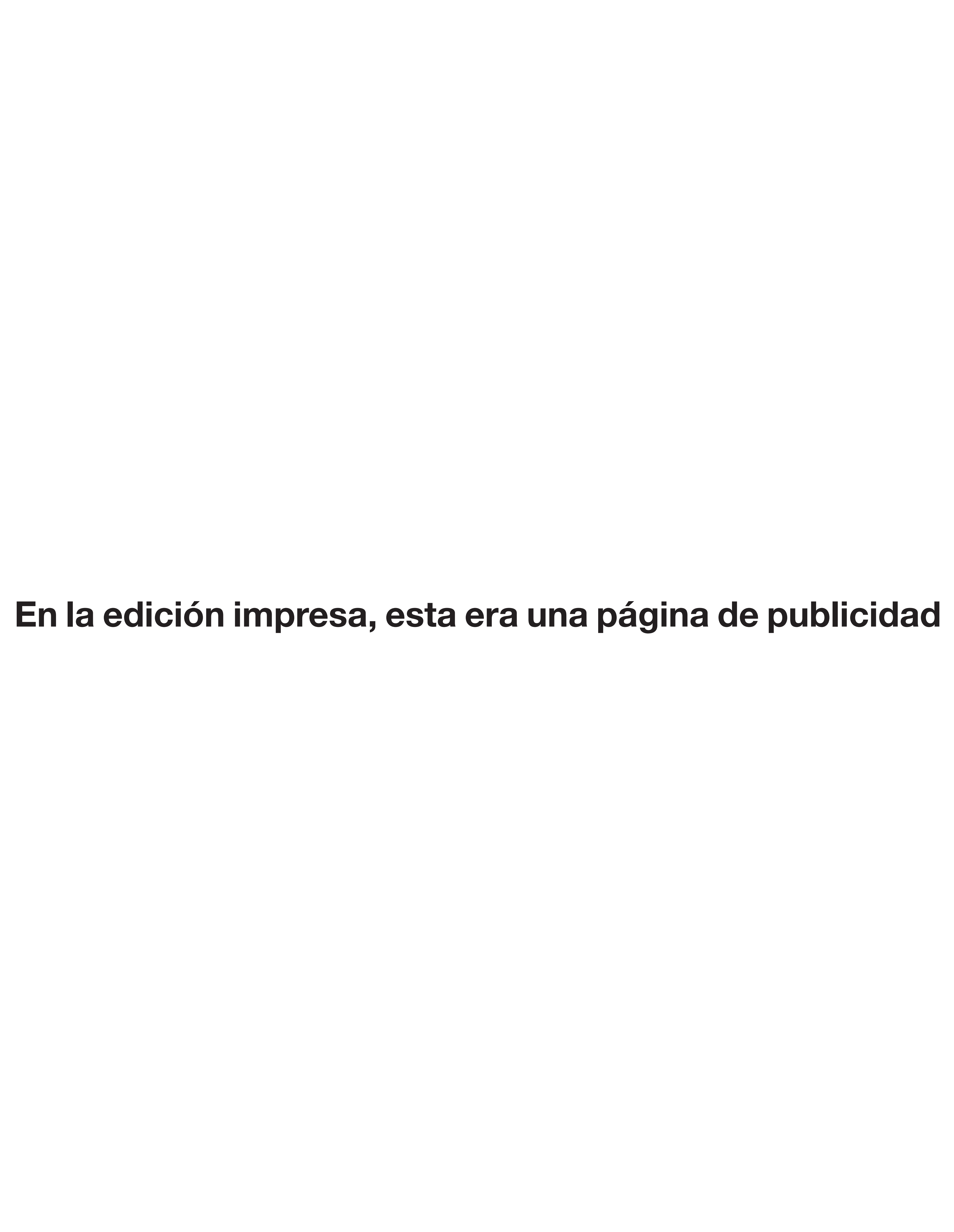
A otro título de estrategia en tiempo real, «Empires», en 3D, aunque éste es superior en todos los aspectos.

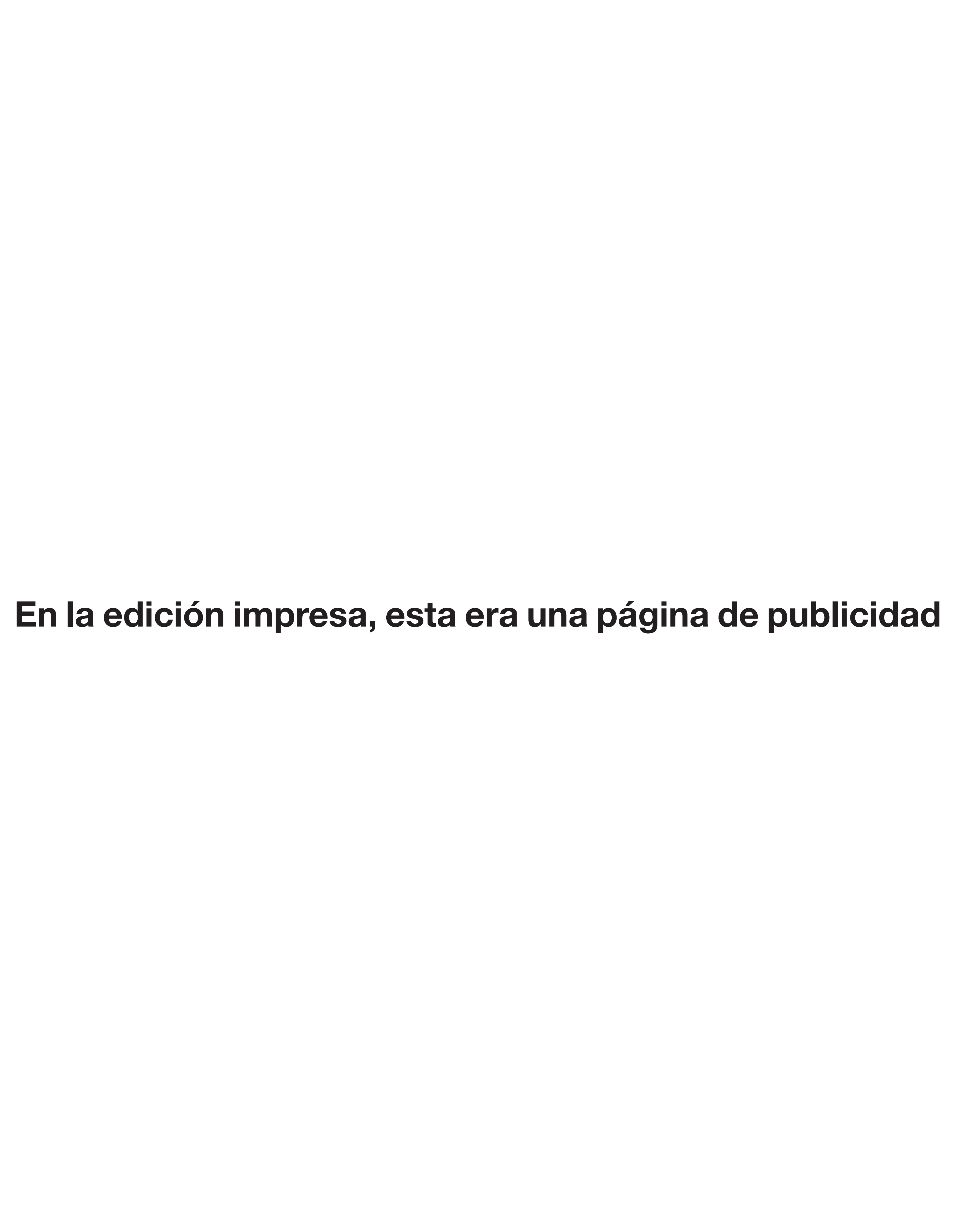
Más calmado y exhaustivo, menos espectacular, «Hearts of Iron» está dirigido a estrategas de vieja escuela.

des, aunque algo discretos, están siendo cuidados para dar el espectáculo que espera cualquier aficionado a la estrategia en tiempo real. Promete, y mucho, el apartado sonoro. Las voces pertenecen a nativos de cada uno de los países reflejados en el juego, y la música es agradable, está bien implementada, y arrancará alguna sonrisa a más de uno. Un título que recoge las esencias de la estrategia en tiempo real más clásica, aunque quizá debería insistir un poco más en mejorar su apartado tecnológico para lograr un resultado que encandile a los jugadores más exigentes.

L.E.Q.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/compañía:
LEGEND/UBI SOFT
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
SÍ (textos)
▶Fecha de lanzamiento:
ABRIL 2004
▶Página web:
www.lsgames.com


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La estética del universo de "Vampiro" está fielmente recreada en el apartado visual de «Vampire: The Masquerade – Bloodlines».

El combate. Uno de los rasgos más interesantes del combate, combinando armas y poderes vampíricos.

VAMPIRE – THE MASQUERADE – BLOODLINES

¡Está que muerde!

Viven de noche, duermen de día. Su mito nos rodea. Esos bebedores de sangre que matan para vivir y viven para matar, se agrupan en clanes que rivalizan por el poder. Si quieres recibir el "abrazo del vampiro" y adentrarte en las intrigas de este submundo tendrás que jugar a «Bloodlines».

El universo creado por la compañía norteamericana White Wolf lleva, desde hace más de una década, deleitando a lectores, y a jugadores de rol, con sus aventuras. De todas ellas, «Vampire: The Masquerade», es la serie más popular de libros que han dado a luz en su breve, pero muy prolífica, historia.

Inspirado en la citada serie, este juego de rol nos presenta un universo paralelo, en donde los vampiros no sólo existen, sino que se organizan en clanes mezclándose con las altas esferas de la sociedad, desde donde lo controlan todo.

Con tal calado argumental, y la gran aceptación del título por parte de jugadores de todo el mundo, no es de extrañar que «Vampire: The Masquerade» tenga su representación en PC. De hecho, esta es la segunda vez que estamos frente a un juego inspirado en "Vampire: The Masquerade". El título del primero fue «Redemption», pero el que ahora nos ocupa, procede de un estudio de programación distinto, y no se trata de una segunda entrega. «Redemption» y «Bloodlines» no tienen nada que ver salvo que recogen el mundo de "Vampire" y que ambos, aunque de distinta forma, comparten un componente de rol.

VAMPIRE ESTÁ AMBIENTADO EN NUESTRA ÉPOCA ACTUAL. LOS ÁNGELES SERÁ LA CIUDAD DONDE TODO DE COMIENZO

La compañía Troika Games –expertos creadores de juegos de rol– se están encargando de desarrollar «Vampire: The Masquerade–Bloodlines», cuyo lanzamiento está previsto para el próximo otoño. Pero conviene destacar que el enfoque de este juego es bastante sorprendente, gracias a una acertada mezcla de rol y acción en la que predomina ésta última.

LOS ÁNGELES, METRÓPOLI VAMPIRO

Antes de ser abrazados por el mundo de las tinieblas, pensábamos que los vampiros no eran más que un mito, un reclamo publicitario o personajes sacados de las películas americanas. Pero desde el momento en que nos convertimos en uno ▸▸

OSCURIDAD SOBRE LONDRES

Activision presentó ante los medios europeos «Vampire: The Masquerade – Bloodlines» en la ciudad de Londres. Durante la estancia en la ciudad, pudimos echar un vistazo a una primera versión del juego que mostraba muy buenas maneras, aunque desgraciadamente no era jugable. Además charlamos con dos de las cabezas visibles de Troika Games: Leonard y Thain, que se confesaron apasionados de los juegos de rol. Lo que es una garantía para aquellos que esperamos este juego con impaciencia.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La explosiva mezcla de rol y la acción, que en este juego casan a la perfección.
- Su espectacularidad, gracias al uso del motor de «Half Life 2».
- La posibilidad de abordar cada objetivo como a nosotros nos apetezca.
- La recreación del universo de "Vampire".
- Poder avanzar sin que sea imprescindible combatir.
- Los enemigos finales son fuertes, y dan mucho, mucho miedo.

NO nos gusta

- Que aún no se tenga claro como será la opción multijugador.
- Los requisitos parece que andarán por las nubes...
- Que tengamos que esperar hasta octubre para que salga al mercado español.

ANTE TODO, ROL CONVERSACIONAL

La interacción con el resto de los personajes es uno de los aspectos más trabajados. Troika Games pretende hacer de «Bloodlines» un juego dinámico, en el que cada acción o conversación tenga un impacto dentro del universo recreado, que contempla también el aspecto social. En muchas ocasiones, los personajes que encontremos actuarán de una u otra forma según sea nuestra apariencia física, el clan al que pertenezcamos o la simpatía que nos tengan. Incluso, pueden intentar ligar con nosotros, lo que puede abrirnos o cerrarnos puertas.

INTERFAZ VAMPÍRICO

Troika Games tenía un reto en el diseño de un interfaz que presentase los poderes de "Vampire". Durante la partida veremos los elementos indispensables para jugar: reservas de sangre, munición..., y lo más importante, la "disciplina" activa. Estas últimas resultan la columna vertebral de nuestro personaje, modificando notablemente las posibilidades y lo mejor de todo, definirán nuestra forma de jugar en «Bloodlines».

Destrucción. Los vampiros son salvajes y sangrientos, no tienen ningún problema en acabar con cualquier enemigo al precio que sea para luego beber su sangre.

Dificultad. «Bloodlines» promete juego para rato. Sus complicadas situaciones tienen mucho que decir en esto.

Interacción. Las propiedades físicas del entorno están dotadas de gran realismo gracias al motor gráfico de «Half-life 2».

►► de ellos, en «Bloodlines» las cosas empiezan a cambiar para nosotros... Los Ángeles toma un cariz diferente desde la perspectiva de un vampiro. La sociedad vampírica está organizada en la "Camarilla" formada por siete clanes que rivalizan entre sí, y poseen distintos poderes exclusivos para sus miembros. El vampiro más poderoso y líder de la "Camarilla" es el Principe LaCroix, que tiene en su haber la más poderosa lista de "chupa-sangres" a su servicio. Sin embargo existen otros líderes dispuestos a arrebatarle su dominio.

LOS CLANES ESCOGIDOS DEL UNIVERSO "VAMPIRE" SON SIETE, CUYOS PODERES TIENEN NATURALEZAS MUY DISTINTAS

PARTE DE CERO

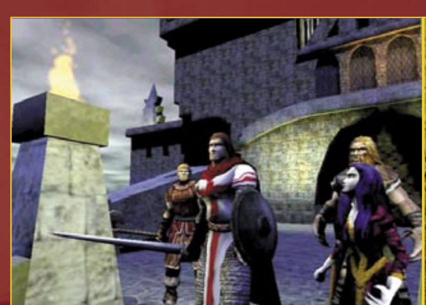
En «Bloodlines» no nos encontramos a un protagonista con un guión predefinido. En su lugar, Troika Games ha apostado por brindarnos la oportunidad de crear nuestro propio vampiro, partiendo de cero, pero con múltiples posibilidades.

«Vampire: The Masquerade de Bloodlines» presentará siete clanes conocidos por todos los asiduos a los libros. Cada facción posee una cualidades propias y también de defectos, que decidirán en gran medida la inclinación de nuestro personaje en la partida.

Este apartado –que es donde radica el componente de juego de rol– nos muestra una compleja y variada selección de dis-

Protección. Encontraremos vestimentas, comunes o extravagantes, que nos proporcionarán distinta protección, actuando como una armadura.

Disciplinas. Muchas de ellas nos brindarán poderes sobrenaturales con los que persuadir a nuestras víctimas o controlarlas.



VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

NO ES EL PRIMER VAMPIRE PARA PC

Debemos dejar claro para todos aquellos que hayan jugado a «Vampire: The Masquerade – Redemption» que no es ni la primera parte, ni tiene nada que ver con el juego que nos ocupa. «Redemption» estaba completamente enfocado al género del rol y contaba con un personaje protagonista llamado Christoff, cosa que en «Bloodlines» no ocurre. Troika Games así lo ha querido dejar claro para todo el mundo.

ciplinas que tendrán mayor o menor potencial según el clan escogido. Afortunadamente, Troika ha considerado que ofrecernos libertad absoluta en la creación y desarrollo de nuestro personaje era una característica ineludible, dentro de un universo dirigido al rol como es el de "Vampire".

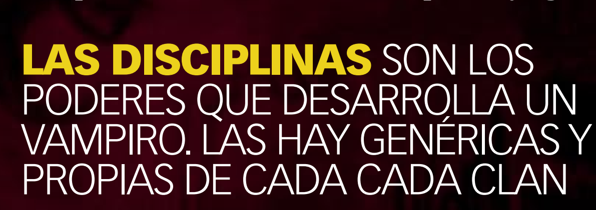
SOCIEDAD JERARQUIZADA

Transformados en inmortales, entramos a formar parte de una sociedad compleja y con una estricta jerarquía que va a condicionar nuestra relación con el resto de personajes, que dependerá –en principio– del clan al que pertenezcamos y nuestra la posición dentro del mismo. Así, los personajes pueden reaccionar ante nuestra presencia asustándose, ofreciéndose para ayudarnos o atacándonos sin mediar palabra.

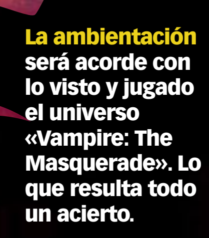
La libertad dentro de este mundo, su complejidad y la de sus personajes generarán infinidad de situaciones. Podremos explorar cada escenario, recogiendo pistas e informaciones que nos darán acceso a misiones con las que empezar a hacernos un nombre entre los vampiros.

SINERGIA DE GÉNEROS

Lo que más sorprenderá al jugador es, sin duda, lo bien combinados que están dos géneros como son el rol y la acción. «Bloodlines» se sirve de elementos típicos de ambos géneros para ►►



LAS DISCIPLINAS SON LOS PODERES QUE DESARROLLA UN VAMPIRO. LAS HAY GENÉRICAS Y PROPIAS DE CADA CADA CLAN

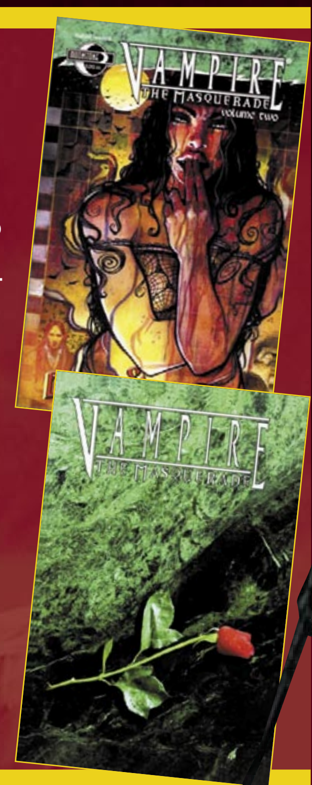


La ambientación será acorde con lo visto y jugado el universo «Vampire: The Masquerade». Lo que resulta todo un acierto.

Variedad. Podremos afrontar cada misión de muchas formas. En ocasiones dependeremos enteramente de nuestras disciplinas.

UNIVERSO VAMPIRE

Desde que en 1991 White Wolf pusiera a la venta el primer libro sobre «Vampire: The Masquerade» han aparecido numerosos libros que informan y complementan la historia original.
Esta serie ha cosechado un gran éxito entre jugadores de rol de todo el mundo, dentro su concepción narrativa original, y gracias a su elaborada recreación del submundo vampírico, «Bloodlines» recoge siete de los trece clanes englobados en la llamada "Camarilla": Los Nosferatu, Brujah, Tremere, Malkavian, Gangrel, Ventrue y Toreador.



Nosferatu. Sin duda, este es el clan que más miedo dará a los humanos que nos encontremos por las calles de Los Ángeles.

Cazavampiros. Nuestros enemigos habituales serán otros vampiros, pero también podremos enfrentarnos o jugar como cazavampiros.

Seducción. Si nuestro alter ego es atractivo, se puede dar el caso de que alguna vampira se fije en él, y quién sabe lo que pasará...

MODO MULTIJUGADOR

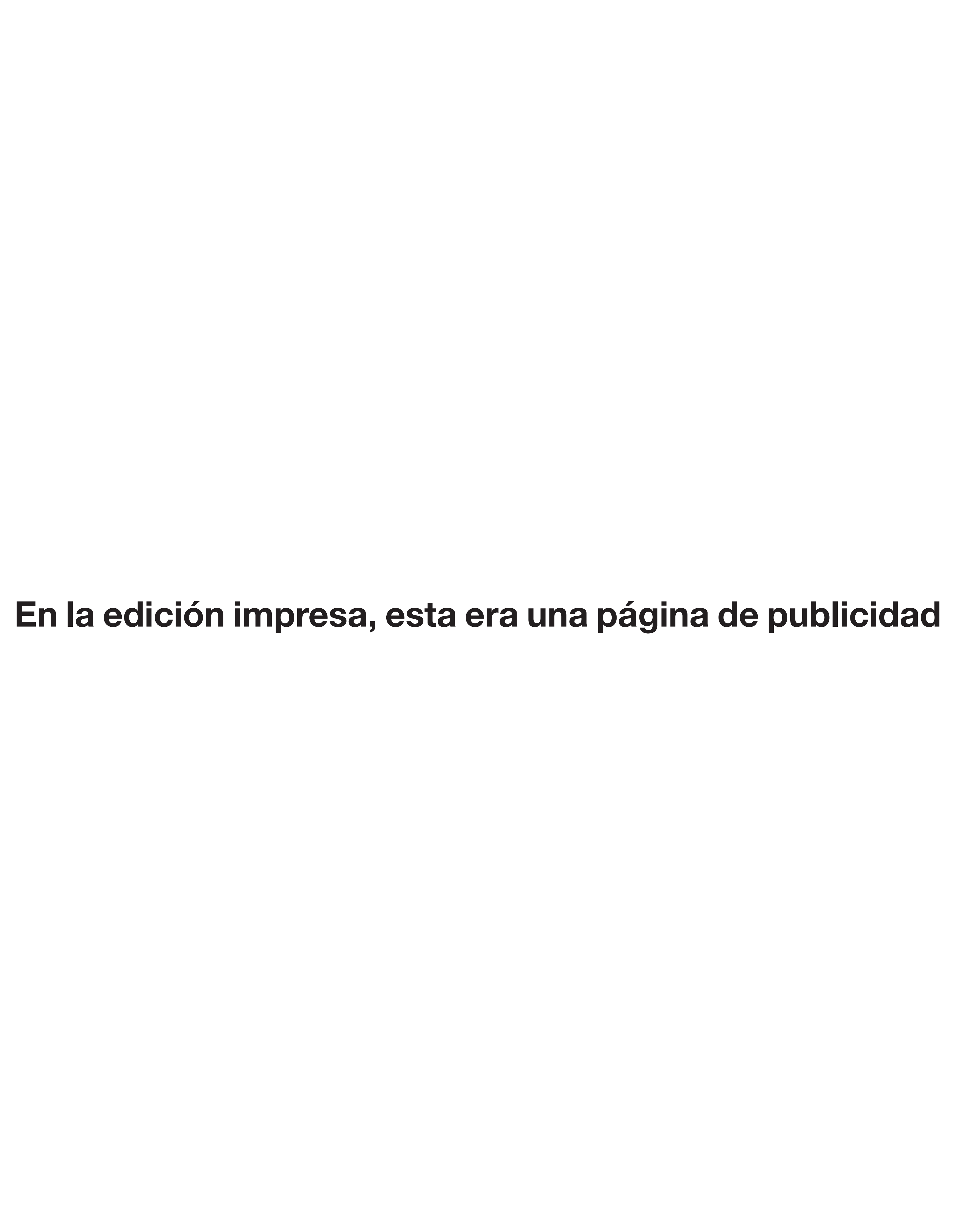
Pocos o ningún datos se han dado a conocer sobre el modo multijugador. Esto es de lo más extraño teniendo en cuenta el potencial del universo "Vampire" de cara al juego multiusuario. Parece, no obstante que no estará representada la figura de un "master", (diseñador de aventuras de rol) y que de haberlo, el multijugador tendrá un diseño bastante convencional.

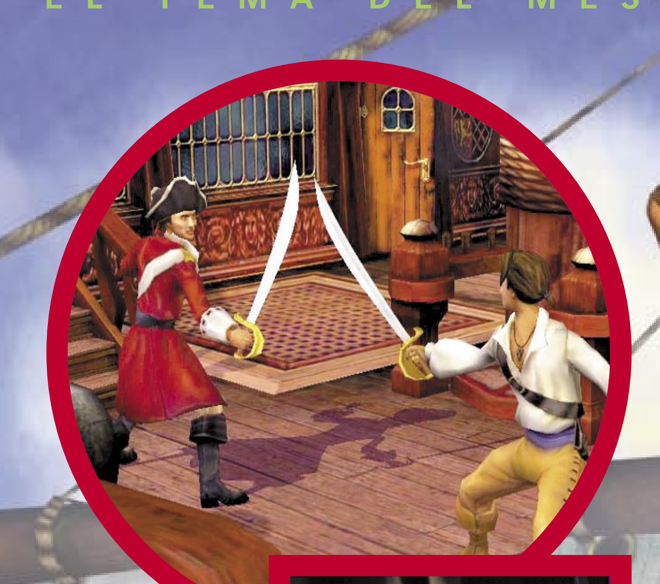
▸▸ modelar su jugabilidad. Utiliza dos perspectivas –en primera o tercera persona– según nuestra preferencia, y la acción que pretendamos llevar a cabo con nuestro personaje. Para el combate, por ejemplo, estará más indicado jugar desde la perspectiva en primera persona, mientras que la tercera persona resultará más adecuada para la exploración.
Además «Bloodlines» permitirá distintas variantes para cumplir una misión. Por ejemplo, una misión consiste en conseguir unos explosivos custodiados por otro vampiro. Bien, pues existen tres posibilidades para actuar: La primera opción pasa por el terreno conversacional, donde según las frases escogidas, conseguiremos que dicho vampiro nos confíe los explosivos. La segunda, consiste en emplear el sigilo para llegar hasta ellos, pasando inadvertido. Y en la tercera, claro está, consiste en abrirnos paso combatiendo con cualquier enemigo que encontremos hasta llegar a nuestro objetivo.

ROL Y ACCIÓN SE MEZCLAN A LA PERFECCIÓN EN ESTE TÍTULO. AMBOS GÉNEROS SE DAN LA MANO EN UNA CARNICERÍA DE SANGRE

Se trata, sin duda, de un proyecto ambicioso, que forma parte de una nueva generación tecnológica de juegos. Pero «Bloodlines» es, sobretodo, un juego que contempla el rol desde su concepto original: la interpretación de un personaje con total libertad. Además, cuenta con una ambientación exquisita, un guión muy atractivo y la tecnología de vanguardia.

I.H.J.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡Menudo genio! Sid Meier retoma una de sus ideas más originales para ofrecer a toda una nueva generación de jugadores uno de los títulos más atractivos jamás creados. «Pirates!» vuelve con el inconfundible sello del maestro.

¡A POR EL TESORO!

¿Qué sería de la vida del pirata sin un tesoro que buscar, y sin un mapa que te guíe hasta él? Moverse en el mundo de «Pirates!» no es complicado... si sabes dónde dirigirte. Para ello, se nos encargarán misiones, tendremos que explorar islas, investigar en ciudades, conseguir pistas y reunir piezas de mapas. Los tesoros están ahí y recuerda, la X siempre marca el lugar...

¡Al abordaje! Inspirado en el juego clásico, «Pirates!» regresa dispuesto a tomar al asalto los PCs de los grandes aventureros.

SID MEIER´S PIRATES!

¡¡El regreso del corsario!!

Sólo los más viejos bucaneros del océano del videojuego, aquellos que forjaron sus cicatrices y tatuajes en los 8 y 16 bit, rememoran, entre trago y trago, al noble de Sid. Pero las tripulaciones también se renuevan... ¡Tú, jovenzuelo!, ¿quieres conocer la aventura? Enrólate, pues, en la verdadera piratería.

Fue él. Sí. Sid, el simpar Meier, aquel que descubrió el mapa del tesoro, y nos llevó a la aventura de la mar y del honor, sólo posible entre caballeros. Aquel que nos enseñó a ser cruel con el enemigo y cortés con las damas. El que nos descubrió la navegación y el abordaje; el que nos convirtió, con su talento y apostura, en verdaderos piratas.

La auténtica piratería, aquella de la que nos habló Stevenson y la de nombres como Drake, por mucho Sir que acabara siendo, o Barbarroja, fue la inspiración años ha (tantos, que casi ni me acuerdo, ¡ay, grumete, que viejos nos vamos haciendo!) para que Sid Meier, el genio detrás de la serie «Civilization», diseñara uno de los primeros juegos de la historia que cruzaba géneros y estilos con originalidad, maestría y aparente sencillez.

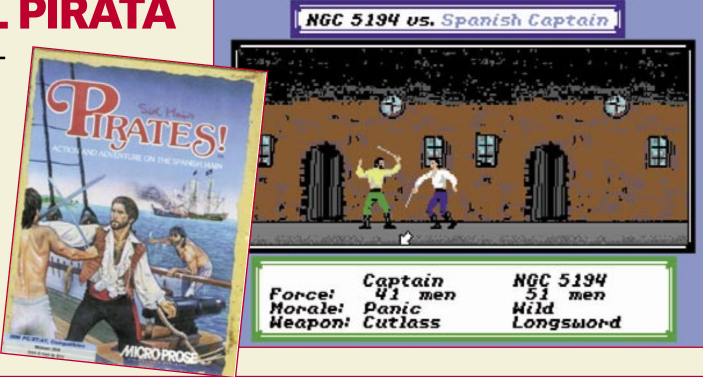
«Pirates!» era el nombre de un juego que ofrecía acción, estrategia, aventura y rol, todo en uno. Sí, claro, si no llevas tanto como yo en esto de los juegos, pensarás que los ordenadores ni existían hace quince años, o que iban casi a pedales, tenían cuatro colores y sus gráficos eran poco menos que palotes… Eeeh, bien, o sea… la verdad es que sí. Era así. Todo es cierto. Existían los ordenadores, iban a pedales, y tenían cuatro colores (bueno, algunos, hasta ocho y otros hasta… ¡dieciséis, toma ya!) Pero, con eso y todo, Sid Meier ya diseñaba obras maestras. Como «Pirates!».

La idea era sencilla: tú eras un pirata. Tenías que navegar por el Caribe. Y tu objetivo era ser rico, temi- ▶▶

«PIRATES!» RETOMA LA IDEA ORIGINAL DEL JUEGO CLÁSICO DISEÑADO POR SID MEIER, LAVANDO SU CARA Y ADAPTÁNDOSE A LA TECNOLOGÍA GRÁFICA ACTUAL

EL NACIMIENTO DEL PIRATA

Corría 1987 y Sid Meier se sacó de la manga un título revolucionario: mezcla de rol, acción, aventura y ligeros toques de estrategia. Todo ello, ambientado en un original –y luego mil veces imitado– universo de piratas. Bien es cierto que, al echar la vista atrás, las imágenes de aquel «Pirates!» resultan bastante ingenuas, pero la irrupción del juego en el momento que lo hizo supuso una ruptura con cualquier modelo conocido de diseño. Aunque hoy no lo parezca, ha sido uno de los juegos más influyentes de todos los tiempos.



Primera impresión

SÍ nos gusta

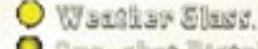
- **Que «Pirates!» haya vuelto. Sin más.**
- **La enorme variedad de acciones y posibilidades de elección.**
- **Los combates a espada. ¡Desenvaina!**
- **La mezcla de géneros. Sencilla y espectacular.**
- **Bailar y conquistar a la hija del gobernador.**
- **Descubrir tesoros. ¿Crees que es fácil?**

NO nos gusta

- **Las singladuras no son, realmente, muy espectaculares visualmente.**
- **No hay multijugador, e Internet se usa tan sólo para descargas.**

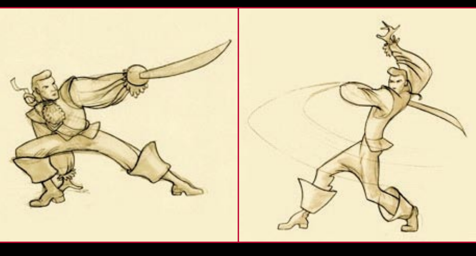
NO TODO ES PELEAR

Al más puro y clásico estilo de las aventuras gráficas de hace años, «Pirates!» suma el ingrediente de las conversaciones con todo tipo de personajes, para conseguir algunos de nuestros objetivos secundarios en la acción. Elección de frases, posibilidad de abrir o no nuevos caminos en la historia y, en definitiva, libertad de decisión, son sólo algunas de las implicaciones de la incorporación de este apartado en el conjunto.

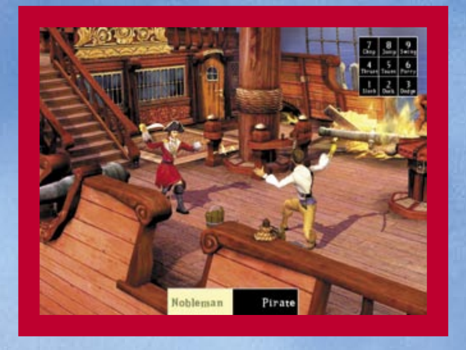


¡A ESPADAZO LIMPIO!

Dura es la vida del pirata. Siempre luchando, siempre arriesgando la vida... Las luchas a espada en «Pirates!» se basarán en un sencillo sistema de combinación de ataques y defensas, controladas por el teclado numérico. Una barra de energía indicará hacia dónde se decanta la victoria en todo momento, según la estrategia utilizada y la fuerza del enemigo. El entorno, además, influirá en las decisiones a tomar. No es lo mismo pelear en un barco que en tierra firme. Además, podremos incluso provocar al contrario.



¡Al abordaje! La batalla en alta mar comienza con una tanda de cañonazos, y cuando el enemigo flaquea, es el momento de abordar su barco.



►► do y respetado. Podías convertirte en el terror de los mares, abordar barcos enemigos, navegar entre islas, buscar tesoros, contratar tripulaciones, atacar ciudades, conquistar damiselas y hasta casarte con la hija de un gobernador. Tenías que combatir a espada, conversar con caballeros y ladrones (a veces, en la misma persona), guiar tu barco en la mar, bailar (palabra) y dirigir, de forma totalmente libre, tus pasos hacia un futuro glorioso.

¡Y HA VUELTO!

Y, en fin, toda esta larga introducción viene, ni más ni menos, a que ha vuelto. Sí, cambiando ligeramente su nombre, pero ha vuelto. «Sid Meier's Pirates!» es el regreso a la idea original, al diseño base original, y a la originalidad (hoy de capa caída) total, que el clásico de Meier mostró a un asombrado mundo hace tres lustros.

¿Moda retro? Quizá. No es algo nuevo, como bien demuestra una larga lista de títulos, muy actuales («Prince of Persia» o «Doom», entre los más destacados). Ni es el primer juego, ni será el último, que eche la vista atrás para ofrecer, en la práctica algo nuevo. Porque hay toda una generación de jugadores que no han conocido lo que los viejos dinosaurios disfrutamos en su momento. Aunque sí, la perspectiva que se ofrece ahora también es nueva incluso para nosotros.

Una idea original como pocas, se lava la cara, se sube al tren de la modernidad, se viste con ropas lujosas, y viene a demostrarnos que, efectivamente, lo que importa son las buenas ideas y el llevarlas bien a la práctica; la diversión y la alegría de jugar. Y todo lo demás, son pamplinas.

DIVERSIÓN, ANTE TODO

La variedad y la libertad de acción se unen en «Pirates!» a la sencillez. El control está pensado para ser enormemente intuitivo, en todo momento, y el diseño tiende a mostrar ayudas en pantalla de forma constante. La información, asimismo, está presente en todo momento en pantalla, para que cualquier pirata despistado pueda solventar sus problemas. ¿Qué tu tripula-

LA COMBINACIÓN DE GÉNEROS Y LA JUGABILIDAD DEFINEN EL DISEÑO DE «PIRATES!», CON EL OBJETIVO SIEMPRE PRESENTE DE DIVERTIR

LA DULCE CONQUISTA

Mejorar tu reputación y que tu fama se divulgue por todo lo ancho y largo del Caribe no es un objetivo que se consiga fácilmente, y menos ciñéndose únicamente a las acciones de piratería. Tu tarea es la de convertirte en toda una leyenda, tanto por acciones de batalla, riqueza, astucia, honor como encanto, caballerosidad y hasta habilidades como bailarín.

¡Consigue el mapa! A veces ni tu fama será suficiente para conseguir todo lo que quieres. Pero unos cuantos doblones pueden lograr maravillas.

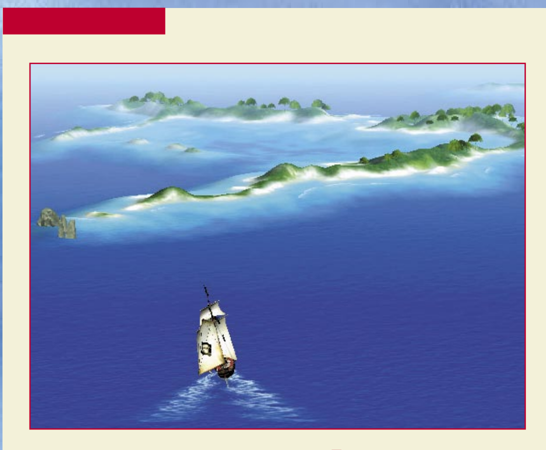
¡No bajes la guardia! Tu enemigo te puede sorprenden con un mandoble en cualquier momento. Vigila tus movimientos y hazle probar tu acero.

¡Despliega tu encanto! Y tu habilidad como bailarín. No hay mejor forma de impresionar a una dama que moverte con gracia y donaire.

ción no está feliz? Un icono lo refleja en pantalla. ¿Qué necesitas acumular más dinero y comida? Pues otro tanto sucederá con los datos más importantes. «Pirates!» apenas te sobrecarga de información, pero siempre te orienta sobre los cuatro o cinco apartados que no puedes perder de vista en momento alguno. El juego se divide en partes bien diferenciadas: combates, navegación, conversaciones, mejoras de tus atributos, estrategias de exploración, ataques o defensas, etc. Y cada parte del juego te hace planificar los pasos a dar, de forma lógica y sencilla. Para conseguir que todo esto sea divertido, se ha buscado, ante todo, la simplicidad. Simplicidad de diseño y de control, pero que al mismo tiempo no implica un juego simple, sino sencillo de jugar y con múltiples posibilidades de elección. Muchísimos títulos de la estrategia más "sesuda" son hoy deudores del «Pirates!» original, en muchos apartados, como la serie «Patrician» o «Port Royale», por dar un par de ejemplos. Pero el nuevo «Pirates!» –como el clásico– no se centra en este género, ni abunda tanto en el detalle. Une muchas piezas en una sinergia asombrosa, para ofrecerte vivir una película de piratas. Una verdadera aventura donde todo tiene un sentido, y donde sólo se busca un objetivo: divertirte. Y, habida cuenta de lo que hemos podido ver hasta ahora del juego, a fe, grumete, que lo va a conseguir.

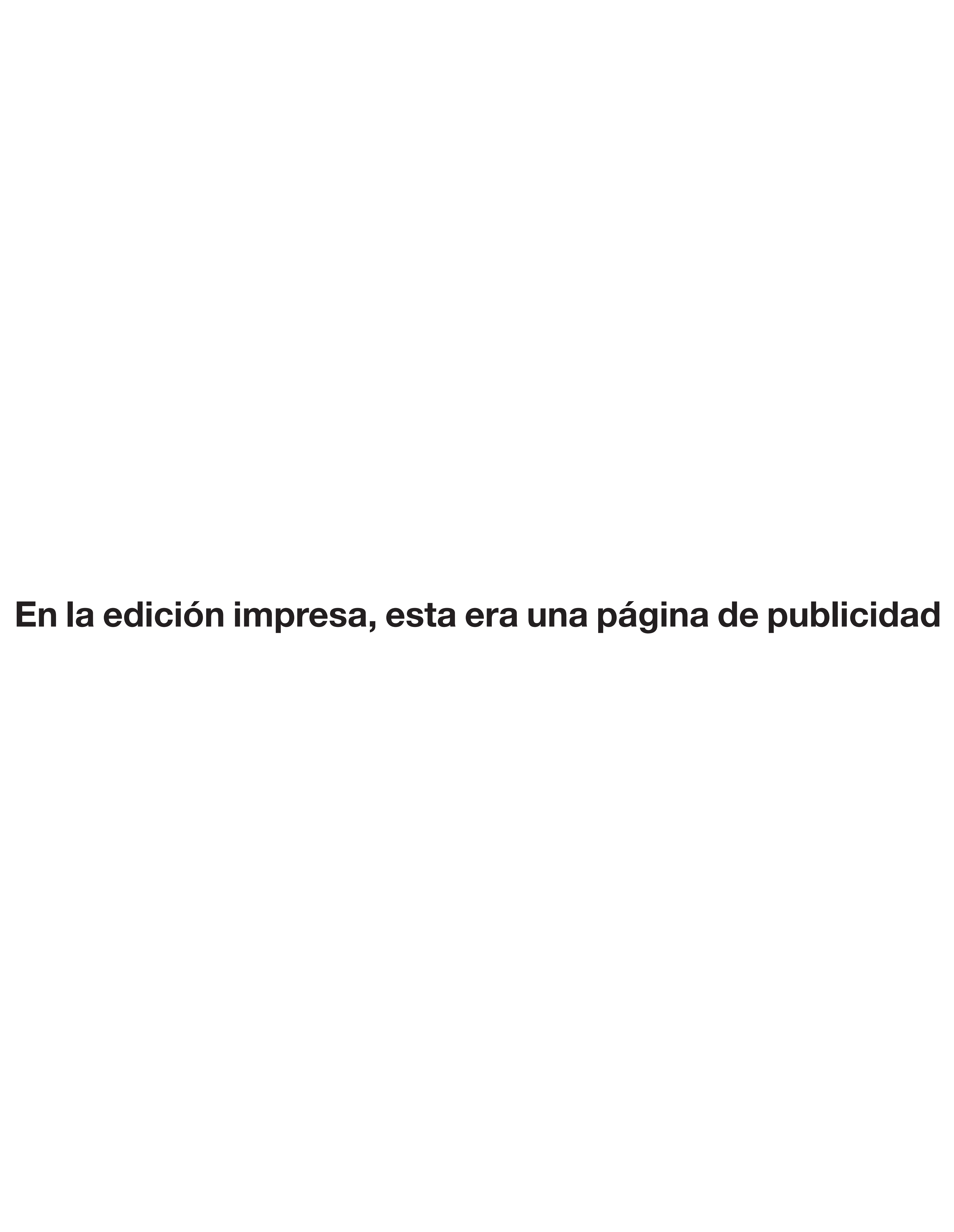
F.D.L.

LA LIBERTAD TOTAL DE DECISIÓN DEFINE GRAN PARTE DE LA ACCIÓN. NO EXISTE UNA ÚNICA MANERA DE JUGAR CON «PIRATES!»



TOMA EL TIMÓN

Cuando naveguemos por el Caribe tomaremos el control del barco, de forma directa. Guiaremos a nuestro bajel por el océano hasta dar con nuestro objetivo... o hasta que nos topemos con un barco enemigo. Si eso ocurre, la decisión de atacarle o huir será exclusivamente nuestra. "Pirates!" casi nunca obliga al jugador a forzar una decisión.

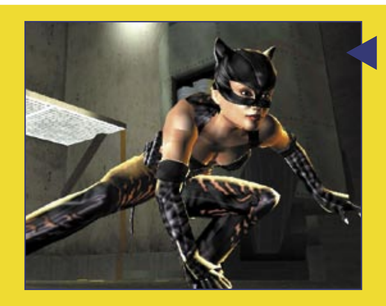


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PUBLI-REPORTAJE
Elaborado por el equipo de Micromanía para Electronics Arts

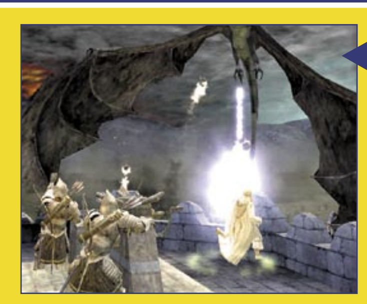
EA Journal

Grandes juegos, para todos los públicos, y de todos los géneros www.espana.ea.com



La última licencia del cine tiene las curvas de Halle Berry y un nombre felino: «Catwoman» Pág. 2

«FIFA 2004», el único juego de fútbol que te permite controlar a tu equipo y jugadores favoritos. Pág. 7



Toda la emoción y el espectáculo de la película "El Retorno del Rey", puedes vivirla en tu PC. Pág. 3

Presentación

Acción, deporte, aventura, velocidad... prácticamente no existe género en el que no se pueda encontrar un juego que no lleve el sello de Electronic Arts...

Desde hace varios años, Electronic Arts se ha labrado una reputación intachable como responsable de algunos de los más conocidos juegos deportivos, dedicados a las especialidades más populares en mundo entero: fútbol, baloncesto, hockey... pero EA es mucho más que EA Sports. o, mejor dicho, no es sólo EA Sports. Ahí están los magníficos y espectaculares títulos de acción aparecidos en los últimos tiempos, como «Medal of Honor» o «El Señor de los Anillos», y otras licencias cinematográficas como «Harry Potter». No podemos olvidar la velocidad, con la famosa serie «Need for Speed». Y, desde luego, si hay un juego por el que EA es reconocida internacionalmente, ese es «Los Sims». Pues bien, si eres habitual seguidor de EA y sus títulos, deberás saber que todas estas series y títulos están a punto de alumbrar nuevas producciones, junto a otras que ya puedes disfrutar hoy.

El mundo virtual de «Los Sims» alcanza su madurez

Los Sims 2.0

Más opciones, un nuevo diseño, nuevos personajes, herencia genética, el más completo editor para crear tus "sims"... No lo dudes, «Los Sims 2.0» es lo que estabas esperando.

El mundo de «Los Sims» está cambiando. Y si te encuentras entre la legión de seguidores que en todo el mundo adoran el mundo virtual de estas singulares criaturas, y has disfrutado de todas sus expansiones, entonces estás de enhorabuena. «Los Sims 2.0» es el gran cambio que estabas esperando. Más y mejor, en todos sus apartados, desde los técnicos hasta los más pequeños detalles de diseño y jugabilidad, hacen de este título un imprescindible en tu colección. Pág. 8

Euro 2004

Tras la aparición de «FIFA 2004», y en vísperas de la próxima Eurocopa, llega su juego oficial.

Tenía que llegar, y no podía ser de otro modo. Una competición tan importante como la Eurocopa, necesitaba un juego oficial. Un juego de fútbol como sólo EA Sports sabe hacerlo, con todo el gran espectáculo del deporte rey, fielmente recreado. Pág. 6

Medal of Honor Pacific Assault

Un título que romperá moldes, y que los aficionados a la acción en PC no se pueden perder.

Te gustó «Medal of Honor»? Entonces debes saber que su segunda parte ya está en camino, que sus responsables quieren ofrecerte el mejor juego de acción bélica jamás creado, y que está dispuesto a ser el número uno. ¿Suena bien, verdad? Pág. 4

Cine

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN. Descubre la magia que ya ha hechizado a millones de lectores y espectadores en todo el mundo, y que llegará de nuevo a tu PC, dentro de muy pocas semanas. Pág. 2

Deportes

TOTAL C. MANAGER 2004 No hay duda y la crítica ha sido unánime: «Total Club Manager» es el juego de gestión de fútbol más completo que se haya diseñado jamás. Conoce a fondo todas sus posibilidades. Pág. 7

Velocidad

NEED FOR SPEED UNDERGROUND Pisa a fondo, agarra el volante, diseña tu propio coche y compite en las carreras más espectaculares y emocionantes que hayas imaginado. Velocidad punta y diversión. Pág. 5

Gran Concurso BATTLEFIELD VIETNAM

SORTEAMOS **20 Packs** compuestos por:

- El juego **BATTLEFIELD VIETNAM**
- Una **CAMISETA** exclusiva
- La **BANDA SONORA**

Bases en Pág. 9

Juegos de Cine

Afílate las garras
Catwoman

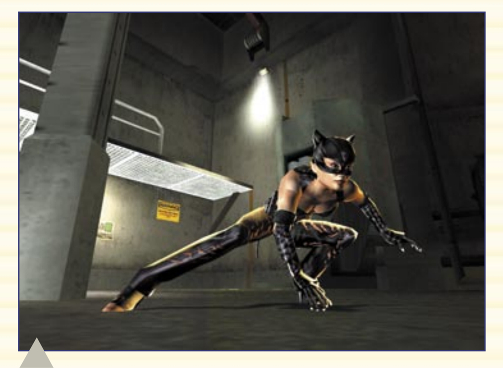
Directamente desde la gran pantalla, se aproxima a nuestros ordenadores Catwoman, el personaje más sexy y sin duda el más felino de cuantos han pasado por nuestros monitores.

▶NUEVOS JUEGOS ▶ACCIÓN/AVENTURA ▶EN PREP. ▶VERANO 2004

La especial mezcla de acción y aventura de «Catwoman» combina un desarrollo fiel a la película, con una jugabilidad muy intensa. Poniéndonos en la piel de Catwoman, magistralmente interpretada por Halle Berry, podremos utilizar el amplio repertorio de poderes del personaje. Estos incluyen habilidades acrobáticas para saltar, lanzar y esquivar objetos, sentidos felinos y un útil látigo con el que atrapar y mover objetos.

www.catwoman.ea.com

Todos los personajes principales de la película harán su aparición en el juego. Entre los villanos a los que nos enfrentaremos destaca Laurel Hedare, una cara bonita detrás de un malvado imperio.



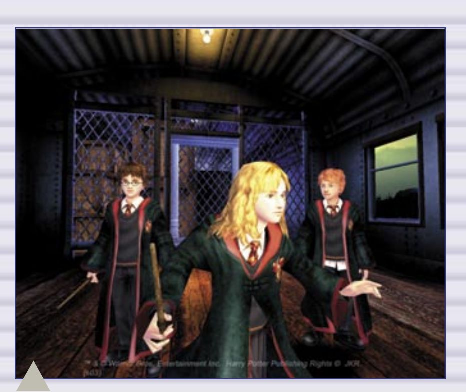
El acabado gráfico del juego es espectacular. El modelo de Catwoman reproduce al detalle todos los rasgos de Halle Berry, protagonista de la película.

La lista de habilidades de Catwoman es muy larga. Todos los movimientos especiales y acrobacias del personaje están reproducidos en el juego.

Regreso a Hogwarts

Harry Potter y el Prisionero de Azkaban™

Prepara rápido el equipaje y no olvides ni tu escoba ni tu varita, este curso será muy duro para Harry y sus amigos.



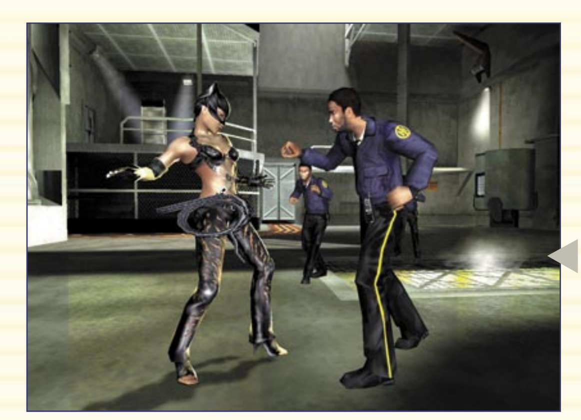
Cada personaje tiene sus habilidades. Para resover los puzzles tendremos que combinarlas.

Los enemigos de Harry son poderosos. Entre ellos, claro, los terribles dementores.

▶NUEVOS JUEGOS ▶ACCIÓN/AVENTURA ▶EN PREPARACIÓN ▶MAYO 2004

En «Harry Potter y el Prisionero de Azkaban™» controlaremos una vez más las andanzas de Harry que, en su tercer curso en Hogwarts, deberá resolver el misterio que rodea a Sirius Black, fugado de la prisión para magos de Azkaban. Como en las anteriores entregas de la serie podremos explorar Hogwarts y sus alrededores mientras nos enfrentamos a todo tipo de enemigos y resolvemos los puzzles más complejos. La novedad en esta ocasión es que contaremos con la ayuda de Ron y Hermione, los inseparables amigos de Harry, a los que también podremos controlar y que con sus poderes especiales nos permitirán superar las pruebas más difíciles.

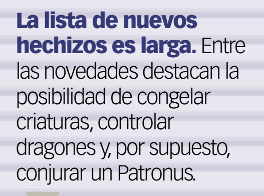
www.harrypotter.ea.com



Los sentidos felinos de Catwoman juegan un papel fundamental. Gracias a ellos podremos ver en la oscuridad, oler los rastros de los enemigos y adelantarnos a sus acciones.

El látigo de Catwoman es una herramienta imprescindible. Con él puede atrapar y mover ojetos, y escalar, descender o balancearse por las paredes y los tejados.

Podremos controlar a Harry y a sus amigos. A veces dirigiremos sólo a un personaje, otras a dos e incluso a los tres.



La lista de nuevos hechizos es larga. Entre las novedades destacan la posibilidad de congelar criaturas, controlar dragones y, por supuesto, conjurar un Patronus.

La guerra por la Tierra Media

El Señor de los Anillos El Retorno del Rey

La Sombra se extiende, el destino de la Tierra Media está en juego, la última batalla es inminente y tú no querrás perdértela, ¿verdad?

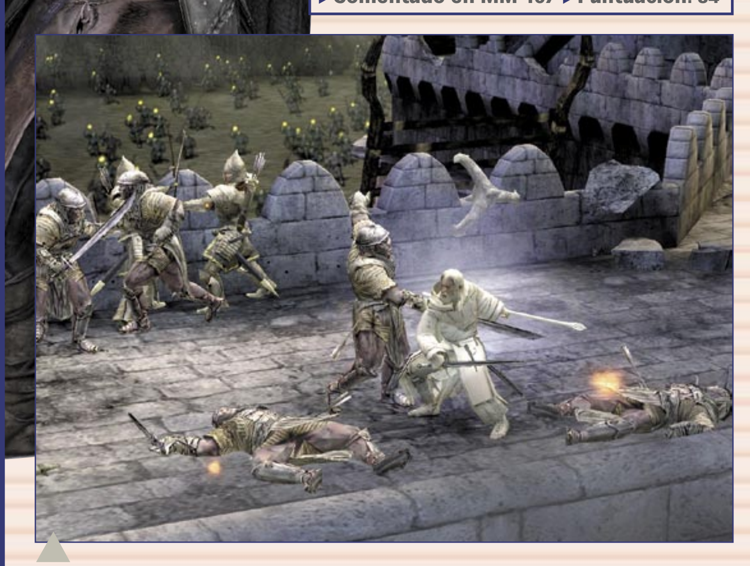
▸ACCIÓN/AVENTURA ▸P.V.P. REC: 44,98 € ▸YA DISPONIBLE

El Retorno del Rey» nos ofrece 13 enormes niveles repletos de acción y divididos en tres líneas argumentales entre las que podemos elegir libremente. Así, podemos tomar el papel de Gandalf y defender Minas Tirith, luchar contra el ejército de los muertos como Aragorn, Gimli y Légolas, o guiar a Frodo y Sam hasta la Montaña del Destino .

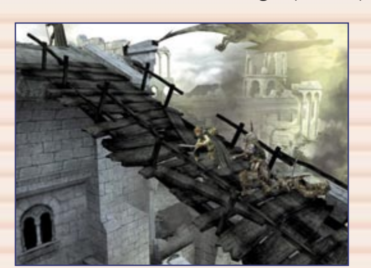
Nuestra misión es, en todos los casos, enfrentarnos a hordas y hordas de enemigos, que se suceden a un ritmo frenético, empleando para ello las armas y las habilidades de cada personaje. Los niveles, además, se alternan con secuencias de vídeo extraídas de la propia película.

www.lordoftherings.ea.com

▸Comentado en MM 107 ▸Puntuación: 84



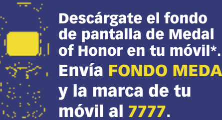
El ritmo del juego alcanza por momentos dimensiones épicas. La continua sucesión de enemigos pone a prueba nuestra habilidad y reflejos.



Juegos de Guerra

Vive la guerra en el Pacífico

Medal Of Honor Pacific Assault



«Medal of Honor» es una de las más emblemáticas series de acción y en su nueva entrega, promete más realismo bélico. Esta vez, en el Pacífico.

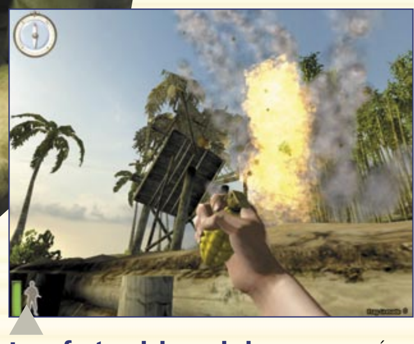
▶NUEVOS JUEGOS ▶ACCIÓN
▶EN PREPARACIÓN
▶OTOÑO 2004

Desde la entrega anterior «Allied Assault» y sus expansiones, la tecnología que EA pretende aplicar en «Pacific Assault» ha evolucionado considerablemente. Sirviéndose de ello, trabaja para dar a este título un alto grado de simulación, con el fin de hacernos sentir en las botas de un soldado de la «2ª Guerra Mundial». El uso de scripts es la columna vertebral de este proyecto, en el que la aventura como ingrediente se intensifica, y se potencia la interacción con los entornos, para hacer que cobren vida. El objetivo es crear el juego de acción –dentro de un contexto bélico– más realista, apasionante e inmersivo que se haya visto, y por supuesto, está acompañado de un realismo audiovisual que apunta al máximo nivel.

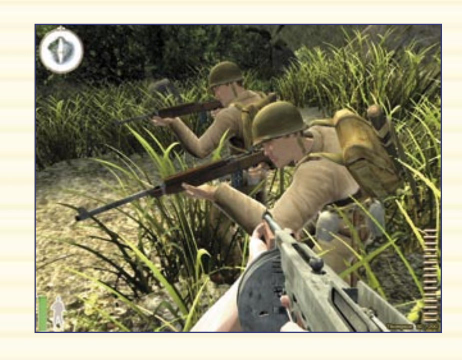
www.moh.ea.com

Las misiones tendrán un diseño muy complejo, en las que el guión estará sujeto a constantes giros. Nuestro personaje, junto con sus camaradas, se verá sorprendido por invasiones inesperadas.

La aventura abarcará las batallas más decisivas dentro del escenario del Pacífico.

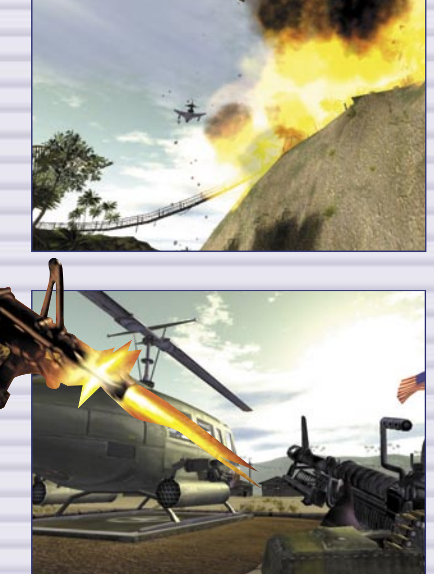


Los efectos del uso de las armas serán resultado de una simulación muy realista.



Para disfrutar en compañía

Battlefield Vietnam



En Battlefield Vietnam podemos participar en batallas llenas de emoción, junto con otros jugadores.

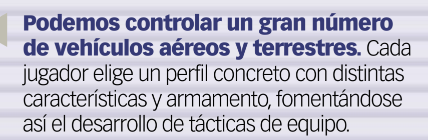
▶ACCIÓN ▶P.V.P REC: 47,95 € ▶YA DISPONIBLE

Battlefield Vietnam», es un juego eminentemente multijugador que potencia el trabajo en equipo y el realismo de su primera entrega «Battlefield 1942». Está destinado a disfrutar de su modo multijugador, dentro de una partida hasta con 64 usuarios conectados, en el que cada uno asume un papel especializado. *www.battlefieldvietnam.ea.com*

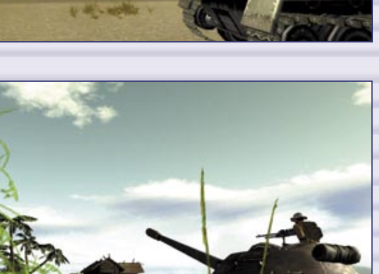
▶Comentado en MM 110 ▶Puntuación: 89

En «Medal of Honor: Pacific Assault» asumiremos la personalidad de un soldado que experimentará cambios a medida que se prolongue su participación en la guerra.

La complejidad del entorno se traducirá, como en la presencia de vegetación, no sólo en un gran realismo visual, sino en un alto grado de interacción con el mismo.



Podemos controlar un gran número de vehículos aéreos y terrestres. Cada jugador elige un perfil concreto con distintas características y armamento, fomentándose así el desarrollo de tácticas de equipo.



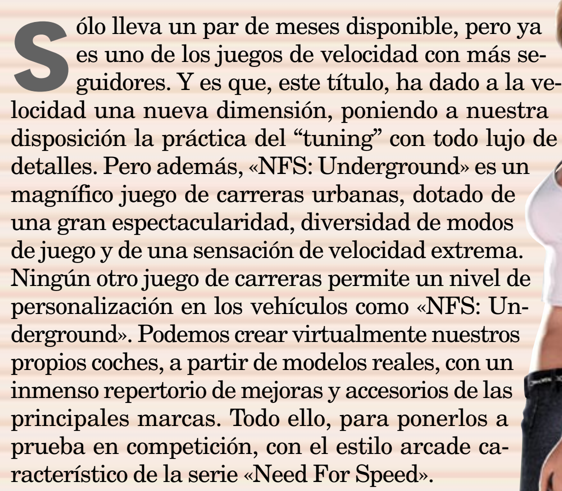
Velocidad

Estilo Urbano

Need for Speed: Underground

Los más veloces están en las calles… «Need For Speed: Underground» te reta a competir en las carreras más vertiginosas. Si quieres la gloria tendrás que conseguir lo mejor para tu coche.

▶VELOCIDAD ▶P.V.P. REC: 44,98 € ▶YA DISPONIBLE

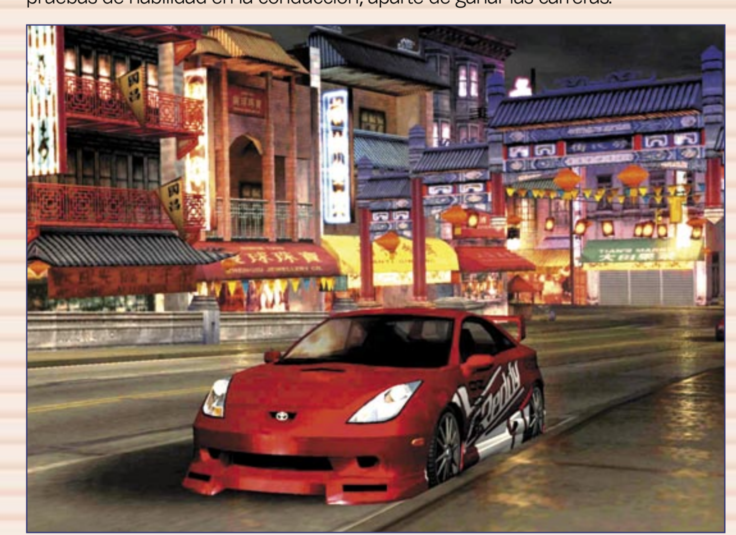


Sólo lleva un par de meses disponible, pero ya es uno de los juegos de velocidad con más seguidores. Y es que, este título, ha dado a la velocidad una nueva dimensión, poniendo a nuestra disposición la práctica del "tuning" con todo lujo de detalles. Pero además, «NFS: Underground» es un magnífico juego de carreras urbanas, dotado de una gran espectacularidad, diversidad de modos de juego y de una sensación de velocidad extrema. Ningún otro juego de carreras permite un nivel de personalización en los vehículos como «NFS: Underground». Podemos crear virtualmente nuestros propios coches, a partir de modelos reales, con un inmenso repertorio de mejoras y accesorios de las principales marcas. Todo ello, para ponerlos a prueba en competición, con el estilo arcade característico de la serie «Need For Speed».

www.needforspeed.com

▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 88

Para mejorar el vehículo y obtener prestigio, debemos superar diversas pruebas de habilidad en la conducción, aparte de ganar las carreras.



Vive la Eurocopa desde tu PC

Euro 2004

Aún no ha visto la luz, pero se perfila incluso superior a «FIFA Football 2004». Si quieres disfrutar de la Eurocopa sin necesidad de viajar a Portugal, éste es tu juego.

▶NUEVOS JUEGOS ▶DEPORTIVO ▶EN PREPARACIÓN ▶MAYO 2004

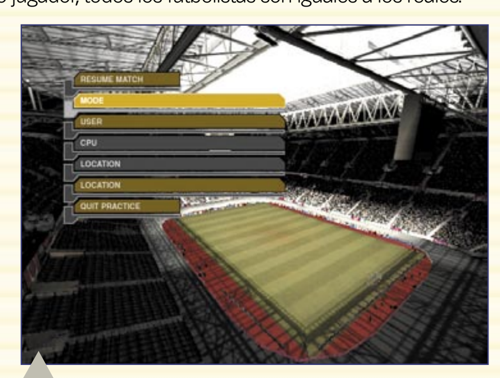
Las selecciones participantes están fielmente representadas. Del primero al último jugador, todos los futbolistas son iguales a los reales.

Más de cincuenta selecciones entre las que elegir; cinco modos de juegos diferentes ("Euro 2004", "Ida y Vuelta", "Fantasía", "Situación" y "Torneo"): opciones multijugador... un sinfín de innovaciones definen el diseño de «Euro 2004», el único juego oficial de la Eurocopa 2004.

En el apartado de la jugabilidad, «Euro 2004» incorpora numerosas novedades respecto a «FIFA Football 2004». Se han incluido dos nuevos tipos de pases en profundidad, se han mejorado las vaselinas; ahora, también podrás hacer amagos, mientras mantienes la posesión del balón, para confundir a los defensas; un nuevo sistema de pases cruzados te permite colgar balones al área con mayor precisión; podrás realizar espectaculares chilenas y remates de cabeza, lanzándote en plancha... y si pasas el balón a los auténticos maestros de cada equipo, como Zidane o Beckham, podrás ver como realizan movimientos casi inverosímiles con el balón en los pies. Sin duda, «Euro 2004» es la mejor manera de vivir la Eurocopa.

www.euro2004game.ea.com

Como siempre, en los juegos de EA Sports, todo es fiel a la realidad. Desde el diseño de la indumentaria, hasta el del balón oficial del evento.



Distintas modalidades de participación se incluyen en «Euro 2004». Podrás participar en la competición completa, o jugar partidos individuales.

Las animaciones en «Euro 2004» son incluso más reales que en «FIFA Football 2004». Se ha trabajado en mejorar y depurar el estilo de cada jugador.

Vívelo como si estuvieras en Portugal. Un apartado muy cuidado es la ambientación, recreando hasta el más pequeño detalle.

El fútbol más real se apoya en varios apartados en «FIFA Football 2004»: licencias oficiales de todos los clubes y una simulación de gran calidad.

Todo el fútbol. Sólo fútbol

FIFA Football 2004

En ningún otro juego: clubes, jugadores reales y el novedoso «Football Fusion».

▶DEPORTIVO ▶P.V.P. REC: 47,95 € ▶YA DISPONIBLE

Fútbol y sólo fútbol. Todos los equipos, todos los jugadores, todas las ligas –incluyendo primera y segunda división–, nuevos movimientos, la posibilidad de conexión con «Total Club Manager»... «FIFA Football 2004» ofrece la jugabilidad más depurada de toda la serie, los mejores comentarios de los partidos –a cargo de Manolo Lama y Paco González–... ¿qué más necesitas para disfrutar del fútbol?

www.fifa2004.ea.com

▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 90

¿Serás el "rookie" del año?

NBA Live 2004

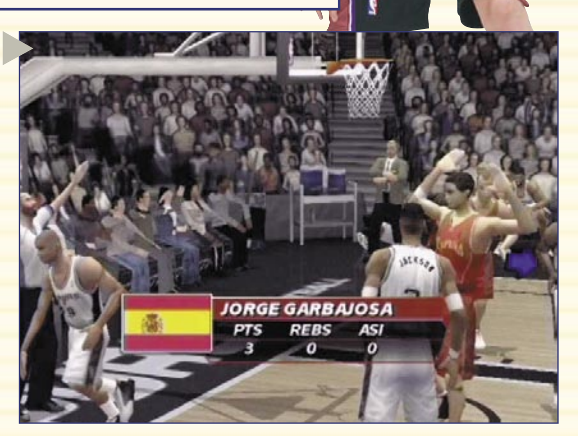
La NBA es una competición de tanta altura como la que ofrece «NBA 2004».

▶DEPORTIVO ▶P.V.P. REC: 44,95
▶YA DISPONIBLE

Si hay algún deporte que sea puro espectáculo, ese es el baloncesto. Y si hay un juego que lo recree en tu PC, es «NBA Live 2004». La edición 2004 de la serie ofrece las mejores animaciones, las competiciones más duras, la mejor IA jamás vista, la posibilidad de editar a tus jugadores y equipos, la inclusión de los datos más actuales de la NBA y el protagonismo de jugadores como Raúl López y la selección española para poner la guinda.

www.nbalive.ea.com

▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 92



Toda la NBA vive en tu ordenador con la última entrega de la serie. La actualización de todas las plantillas al momento actual, asegura la mayor fidelidad posible en los estilos de juego de cada equipo.

Todo el control en tus manos

Total Club Manager 2004

Disfruta de la sensación de controlar de arriba a abajo cualquier club de fútbol, y de la posibilidad de llevar tu equipo personalizado a «FIFA 2004».

▶DEPORTIVO ▶P.V.P. REC: 29,95 €
▶YA DISPONIBLE

El deporte rey ofrece una variación sobre la habitual simulación de partidos, que tiene su mejor representante en «Total Club Manager 2004»: la gestión deportiva, económica y social de un club de fútbol. Desde presidente a entrenador, todo el control está en tus manos. Cientos de opciones a gestionar y una perfecta estructura de todos los datos, te permiten ser el dueño absoluto del club.

www.tcm.ea.com

▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 93

La simulación y la gestión es completa. No sólo puedes controlar deportivamente el club, sino también todo lo tocante al apartado económico.

EA GAMES

Juegos de Simulación virtual

La personalidad de los Sims será más compleja que nunca. Factores como la edad, la familia, el trabajo o las amistades influirán en su comportamiento de manera decisiva, a lo largo de toda su vida.

Vuelven a lo grande

Los Sims 2.0

El juego más popular de todos los tiempos vuelve a nuestros PCs en una segunda entrega repleta de novedades de todo tipo.

▶NUEVOS JUEGOS ▶ESTRATEGIA
▶EN PREPARACIÓN

En esta nueva entrega nuestros Sims estarán, literalmente, más vivos que nunca. Y no sólo por el gran realismo gráfico de su nuevo motor 3D, sino también porque a partir de ahora los Sims nacerán, crecerán, envejecerán y, sí, morirán, y durante todo este tiempo su comportamiento y sus emociones llegará a un nivel de complejidad increíble. Todo un nuevo universo de posibilidades en las que perderse.

www.lossims.com

La tecnología más avanzada se pone al servicio de los Sims. El nuevo motor 3D entusiasmará a los aficionados de la serie, que podrán disfrutar de un nivel de detalle nunca visto con anterioridad.

El juego incluirá un potente editor. Con él podremos modelar a nuestro antojo hasta el último detalle del aspecto de nuestros Sims.

La genética tendrá una importancia decisiva. Los hijos heredarán una mezcla de las características de sus padres.

Déjate hechizar por los Sims

Los Sims Magia Potagia

Los Sims continúan adquiriendo nuevas habilidades. ¿Te atreves a probar sus trucos?

▶EXPANSIÓN ▶ESTRATEGIA
▶P.V.P. REC: 19,95 € ▶YA DISPONIBLE

Esta es la expansión más loca de «Los Sims», pues abandona el planteamiento realista de todas las anteriores y dota a nuestros Sims de la habilidad de lanzar ¡hechizos mágicos! Y lo mejor de todo es que no tenemos ningún control sobre los efectos secundarios de los hechizos, por lo que es posible que tu familia acabe convertida en sapos. Eso sí, en la nueva Ciudad Mágica podrás perfeccionar tus habilidades realizando pruebas o desafiando a otros magos. Además, podrás ganar magimonedas con las que comprar casas encantadas y hechizos más potentes. Una expansión, en fin, que te dejará "encantado".

www.lossims.com

Puedes diseñar tus propias atracciones, que pasarán a formar parte de Ciudad Mágica.

La posibilidad de lanzar hechizos es, de lejos, el aspecto más divertido de esta expansión.

▶Comentado en MM 106
▶Puntuación: 75

Gran Concurso

BATTLEFIELD VIETNAM

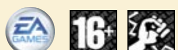
Escucha rock en el infierno

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

SORTEAMOS
20 PACK compuestos por:

- **El juego BATTLEFIELD VIETNAM**
- **Una CAMISETA exclusiva**
- **La BANDA SONORA**

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: EAPMM seguido de un espacio y tus datos personales



BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de abril de 2004

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción

Jorge Portillo

Regreso celebrado

Aunque cierta controversia ha estado dando vueltas sobre el regreso de Sam Fisher- ¿es una segunda parte, es una expansión...?-, los creadores de «Pandora Tomorrow» han lorado un juego sóido, redondo, y, sobre una base harto conocida, integrar la suficiente dosis de novedades como para hacer del juego motivo de regocijo para todos los aficionados a la acción táctica. Quizá no sea tan sorprendente como la enorme joya de la que hablamos el mes pasado -«Far Cry»-, pero como no siempre se vive de revoluciones, y lo que interesa es disfrutar con buenos títulos, «Pandora Tomorrow» cumple con creces este objetivo.

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

Review A EXAMEN

Crazy Taxi High Rolle

Diversión sin fre

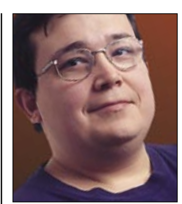
LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.

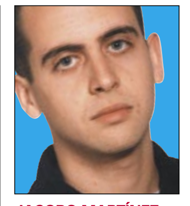
JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Empires, Deus Ex: invisible war, Kill.Switch, Syberia II, Pandora Tomorrow



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción
A lo que juega: Pro Evolution Soccer 3, NFS Underground

JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Deus Ex, Pandora Tomorrow

ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Caballeros, Pandora Tomorrow, Far Cry



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Kill.Switch, Pandora Tomorrow, Condition Zero, Far Cry

LA CUESTIÓN DEL MES

Viendo «Pandora Tomorrow», ¿es mejor una buena segunda parte o una innovación total en el diseño?

- Jorge Portillo: Como se suele decir, "si funciona, no lo toques". Y eso pasa con los juegos.
- Anselmo Trejo: Por muy bueno que sea lo conocido, arriesgar un poco, nunca está de más
- Juan Antonio Pascual: Hay segundas partes que son casi expansiones, pero si son buenas ...
- Antonio Dopazo: Hay que innovar, sin duda. Sólo arriesgando se puede avanzar.
- Jacobo Martínez: La innovación, en su justa medida. No todo el monte es orégano...

RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.

Baja la bandera

LAS POCAS NOVEDADES INCLUIDAS EN ESTA NUEVA VERSIÓN DEL CLÁSICO, APENAS CONSIGUEN MEJORAR SU ELEVADA JUGABILIDAD

Toma nota
La escasez de novedades resta interés a este entretenido juego.

MODO INDIVIDUAL 75
MODO MULTIJUGADOR NO TIENE

ALTERNATIVAS
THE SIMPSONS HIT & RUN
GTA VICE CITY

ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos sarques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

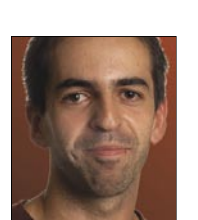
En pocas palabras

SÍ nos gusta

- Pese a que, en el fondo, no deja de ser más de los mismo «Pandora Tomorrow» es el más sólido y conseguido ejemplo de acción táctica.
- Que el regreso de «Syberia II» demuestre que el género de la aventura está en plena forma, a pesar de sus escasos representantes
- Encontrarte de repente con un juego como «Kill.Switch», que, sin inventarse nada nuevo, ofrezca diversión a raudales.
- Que los amantes de la velocidad podamos disfrutar de un juegazo como «Race Driver 2», capaz de hacerle sombra a cualquiera.

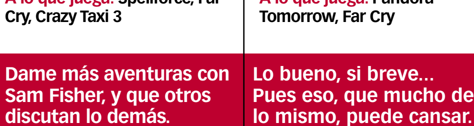
NO nos gusta

- Pese a seguir siendo divertida su tercera entrega (segunda en PC), la serie «Crazy Taxy» comienza a resultar una fórmula algo gastada y vista.
- Que pese a ser bastante correcto en todo, «Fair Strike» sea uno de esos juegos que se quedan en tierra de nadie, sin ser arcadde ni simulador.
- Que hayamos tenido que esperar tanto para disfrutar de una versión localizada, como se merece, de «Arx Fatalis».
- Que, sin saber muy bien por qué, de repente «Pro Race Driver 2» sea ahora «TOCA Race Driver2».



JAVIER MORENO HIDALGO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Spellforce, Far Cry, Crazy Taxi 3

JESÚS DE LA FUENTE
Colaborador
Géneros: Acción, Aventura, Estrategia.
A lo que juega: Pandora Tomorrow, Far Cry



Dame más aventuras con Sam Fisher, y que otros discutan lo demás.

Lo bueno, si breve... Pues eso, que mucho de lo mismo, puede cansar.

Índice de contenidos

A. DISCRIMINACION
B. DROGAS
C. PALABROTAS
D. MÁS DE 3 AÑOS
E. MÁS DE 7 AÑOS
F. MÁS DE 12 AÑOS
G. MÁS DE 16 AÑOS
H. MÁS DE 18 AÑOS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Reválida con éxito

Una nueva misión de alto riesgo le ha sido encomendada al agente Sam Fisher. Especialista en las misiones más duras de infiltración, afronta una aventura sospechosamente parecida a la anterior. Pero, ¿no será la misma…?

Hace poco más de un año, el lanzamiento de «Splinter Cell» supuso un antes y un después en el subgénero de la infiltración, naciendo ya como clásico, y al que pocos podían hacerle sombra. Su esperada continuación no se ha demorado mucho, por lo que probablemente más de unos se pregunte…¿será una continuación en toda regla?, ¿tendrá novedades suficientes…? Aparentemente, el planteamiento de «Pandora Tomorrow» es similar al de su predecesor, con lo que muchos ya os haréis una idea de lo que ofrece. Pero tras esa primera sensación, la cosa no se queda ahí. ¿Quieres saber por qué es nuestra portada de este mes?

¿Realidad o ficción?

«Pandora Tomorrow» cuenta una historia de espionaje, basada en hechos ficticios y ambientada en un futuro

La referencia

SPLINTER CELL

- **Aunque comparten el mismo estilo de juego, en «Pandora Tomorrow» está más perfeccionado.**
- **«Pandora Tomorrow» ofrece unas interesantes opciones multijugador, mientras que en nuestra referencia no había ni rastro de este modo.**
- **El diseño de niveles de «Pandora Tomorrow» es más flexible y acertado que en la referencia.**

Algunos niveles del juego, como este asalto a un tren, ofrecen elevadas dosis de espectáculo.

Las animaciones se han mejorado, pero casi todos los movimientos ya estaban en el original.

Infomanía

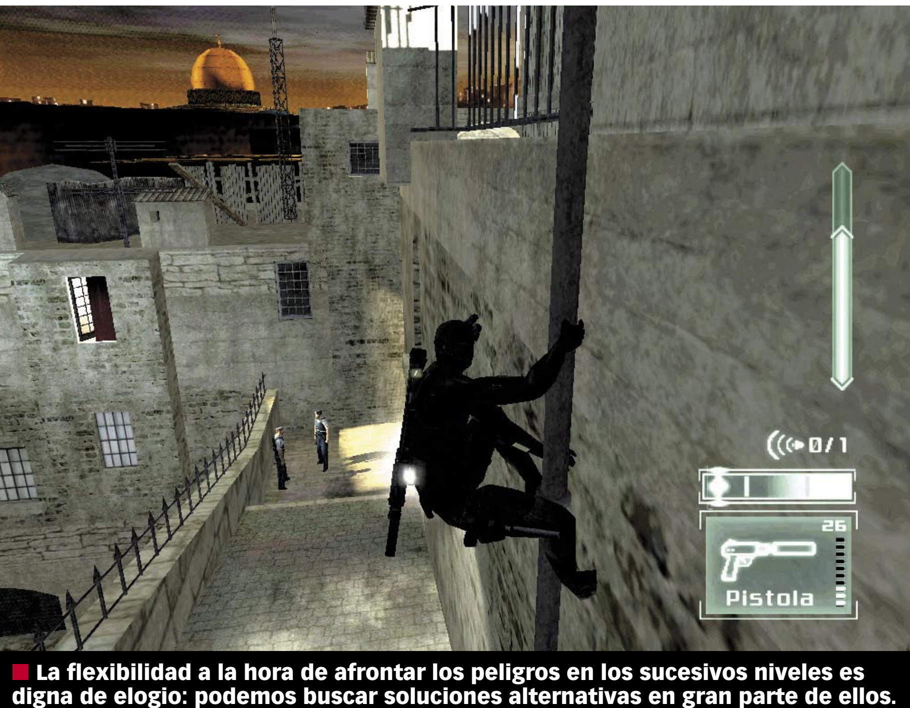
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+** ▶RAM: **768 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+12** ▶Estudio: **Ubi Soft** ▶Compañía: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **5** ▶Fecha de Lanzamiento: **25 de marzo** ▶PVP recomendado: **49,95 €** ▶Página Web: ***www.pandoratomorrow.com*** Atractivo diseño para una página web cuyo acceso a los contenidos está representado mediante el uso de gafas térmicas y de infrarrojos. Más curioso que realmente práctico.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **Campaña y modo multijugador** ▶Número de escenarios:**8 (Jerusalén, Francia, Kundang, Indonesa -3-, Niza y Estados Unidos).** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **2 vs 2, 3 vs 1** ▶Número de jugadores: **4** ▶Opciones de conexión:**LAN e Internet a través de Ubi**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU:**Pentium III 1 GHz o Athlon** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **3.6 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **64.4 kps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU:**Pentium IV 2 GHZ o Athlon XP+ 2000 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **4 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem:**ADSL**

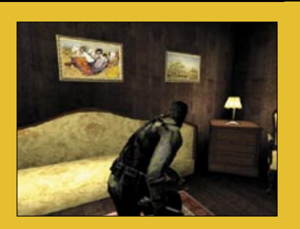


La flexibilidad a la hora de afrontar los peligros en los sucesivos niveles es digna de elogio: podemos buscar soluciones alternativas en gran parte de ellos.

La inclusión del número de algunos niveles "de alarma" ha sido un acierto.

El interfaz apenas ha sufrido cambios pero tampoco eran necesarios.

En movimiento



LAS ANIMACIONES de Sam han sido retocadas para que parezcan más reales incluso que en «Splinter Cell». También se han añadido algunas nuevas que resultan muy útiles para la superación de diferentes enfrentamientos y situaciones.

EL MOVIMIENTO SWAT es una de las adiciones más espectaculares del juego en este sentido. Se trata de un rápido desplazamiento entre dos esquinas, y resulta especialmente útil a la hora de pasar por una puerta abierta sin ser vistos por vigilantes.

EL DESPLAZAMIENTO entre paredes es una animación que ha sufrido una clara mejora respecto al original. Ahora, no sólo es posible quedarse suspendido entre dos paredes próximas, sino que también se puede ascender o descender por ellas para alcanzar alguna ruta de escape.

EL DESARROLLO DE LOS NIVELES ES MUY ABSORBENTE, Y POR LO GENERAL REQUIERE DEL JUGADOR LA MÁXIMA CONCENTRACIÓN PARA NO ECHAR AL TRASTE EL ÉXITO DE LA MISIÓN

próximo. Los primeros pasos nos sitúan en la región de Timor Oriental, donde un grupo rebelde se ha hecho con el poder de la embajada norteamericana. Pero lo que en principio parece la típica historia de grupos terroristas, se destapa como algo más profundo y complejo, relacionado con el uso de armas biológicas y sus devastadoras consecuencias entre la población.
Las peligrosas calles de Jerusalén, un tren de alta velocidad hacia París, o una refinería en Indonesia, son algunas de las localizaciones en las que Sam Fisher, nuestro protagonista, se jugará el tipo investigando, saboteando instalaciones, y frustrando los planes enemigos. Las escenas animadas nos sumergen en una historia en la que no faltan contactos, agentes encubiertos, identidades falsas, y demás tramas argumentales, que sin llegar a ponernos los pelos de punta, sí son lo suficientemente interesantes…

El fenómeno «Splinter Cell»

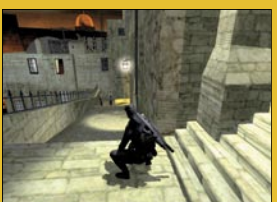
Nos encontramos ante una aventura de infiltración en tercera persona, que destaca básicamente por sus amplias posibilidades de acción y flexibilidad. Así, nuestro protagonista puede realizar todo tipo de movimientos, desde los más "cotidianos" como andar, correr, o agacharse, hasta otros más complejos, como pegarse a las paredes, otear desde las esquinas, trepar por las cañerías, o deslizarse por cables suspendidos en el aire. También es posible interactuar con los personajes y el entorno de distintas maneras. Y es que siendo una unidad de infiltración que hace del sigilo su arma más preciada, no podía faltar la posibilidad de acechar a un enemigo por la espalda e inmovilizarle por el cuello, bien para inte- ►►

Aunque se produce, la interacción con el escenario no es todo lo elevada que nos gustaría.

La recreación de todo tipo de efectos visuales, como esta sala llena de gas, está muy bien resuelta.

Con nuevas animaciones unidas a las que ya tenía, Sam Fisher es uno de los personajes más versátiles.

Luces y sombras



EL ATRACTIVO de la acción en «Pandora Tomorrow» está en el acertado diseño de los niveles. Estos muestran escenarios repletos de contrastes, con abundancia de zonas oscuras donde cobijarnos, y focos estratégicamente situados para que pasar desapercibido sea una tarea ardua y complicada.

LA INTERACCIÓN con el escenario no es demasiado elevada, dado que se limita a la manipulación de ordenadores y pocos objetos más. Sin embargo, se puede modificar en cierta medida el aspecto de una estancia disparando a los focos, sumiéndonos en la oscuridad para nuestro regocijo, y provocando la desorientación en los enemigos.

LA DIFICULTAD NO RESULTA DEMASIADO ELEVADA PARA AQUELLOS QUE YA HAYAN JUGADO CON «SPLINTER CELL». POR OTRA PARTE, TAMPOCO ES UN JUEGO ESPECIALMENTE LARGO

rrogarle, bien para noquearle, o incluso para utilizarlo como escudo humano, que también es posible.
Y para asegurar que nuestra presencia pasa desapercibida, el juego permite aprovechar cada recodo del escenario, cada sombra, e incluso ocultar los cuerpos aturdidos o sin vida en los lugares más oscuros.
Como todo agente especial, Fisher tiene acceso a armamento y "gadgets" de última generación, desde una simple pistola con silenciador, hasta cámaras teledirigidas, cables ópticos, visión térmica, visión nocturna, e incluso receptores de sonidos a distancia. Todas estas posibilidades se gestionan mediante un interfaz intuitivo que sólo requiere el uso de unas pocas teclas, y que se domina en muy poco tiempo de estar jugando.

Entrando en faena

Llegada la hora de tomar el control del agente Sam Fisher, llama poderosamente la atención la similitud que guarda respecto a su antecesor. Las mismas teclas, las mismas acciones, la misma disposición del inventario… todo nos recuerda al primer «Splinter Cell».
En cuanto "echamos a andar", notamos una leve mejoría en las animaciones, si acaso algo más definidas, pero poco más. Tampoco se aprecia un salto cualitativo, ni en el apartado gráfico, ni en el sonoro. Entonces, ¿qué es lo que tiene «Pandora Tomorrow» que no tenía «Splinter Cell»? Pues algo

Juega con amigos

LA PRINCIPAL NOVEDAD de «Pandora Tomorrow» reside en su apartado multijugador. Éste enfrenta a dos bandos diferentes, bien dos contra dos, o bien tres contra uno. Por un lado tenemos a los mercenarios y por otro a los llamados "Shadow Net". Dependiendo de la elección que hayamos llevado a cabo, el estilo de juego variará drásticamente.

EL MERCENARIO cambia su modo de visión a primera persona, convirtiéndose en cazadores desesperados en busca de su presa como si de un "shooter" se tratase. La "presa" se representa mediante la figura del "Shadow Net", el cual desde una perspectiva en tercera persona, intentará pasar desapercibido haciendo uso de sus habilidades de infiltración.

Algunas armas han sido mejoradas, pero en esencia son las mismas.

La inclusión de ciertos mensajes que recuerdan el objetivo es de gran ayuda.

La IA de nuestros enemigos puede fallar en determinadas ocasiones.

La espectacularidad gráfica se ve penalizada por cierta oscuridad.

que a simple vista puede pasar desapercibido, pero que tras minutos de juego se tiene que apreciar en su justa medida: un desarrollo y un diseño de las misiones mucho más evolucionado.

Aunque la estructura sigue a pies juntillas lo visto en el primer título, el diseño de los escenarios resulta mucho más abierto, flexible, y sobre todo, divertido.

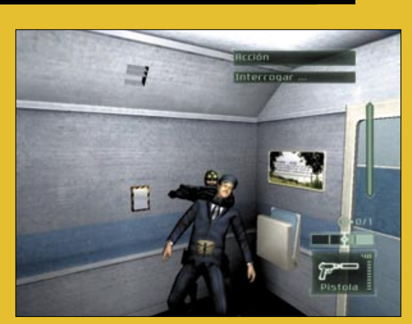
Así, nuestro protagonista deberá superar muchas situaciones delicadas, pero sin estar limitado a una única posibilidad. Es decir, aunque el juego sea básicamente lineal, suele existir más de un método para resolver cada situación. Todo esto redunda en una libertad de movimientos y un dinamismo más acusado que en su predecesor, pudiendo afirmar que esta mejora es el auténtico "leitmotiv" de esta continuación.

Mejorando lo presente

Con el mismo motor gráfico de su antecesor, «Pandora Tomorrow» sorprende por sus excelentes animaciones y espectaculares efectos de iluminación. Y lo que es mejor: los requisitos que hace un año estaban al alcance de unos pocos, hoy son de lo más común, disfrutando así de altas resoluciones sin molestas ralentizaciones.

El único "pero" en lo que a ambientación se refiere, es el abuso de escenarios lúgubres y oscuros. Aunque claro, si no es por esas "benditas" sombras, Sam sería

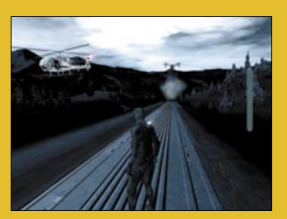
De pocas palabras



MUCHAS DE LAS CONVERSACIONES que tienen lugar a lo largo de las misiones del juego se limitan a las comunicaciones con el centro de control. Desde allí, Lambert y sus trabajadores nos enviarán todo tipo de información referente a los objetivos, los enemigos y demás aspectos que debamos conocer. Incluso nos pondrán "las pilas" si hacemos algo que ponga en peligro la misión.

LA INTERACCIÓN con otros personajes del escenario, como por ejemplo determinados contactos o rehenes, también está bastante limitada, y al igual de lo que sucede con las conversaciones con el resto del equipo Third Echelon, nos ofrecerán información vital para el buen término de la misión. Desde luego, Sam Fisher no es un hombre que se haya hecho famoso por su incansable verborrea…

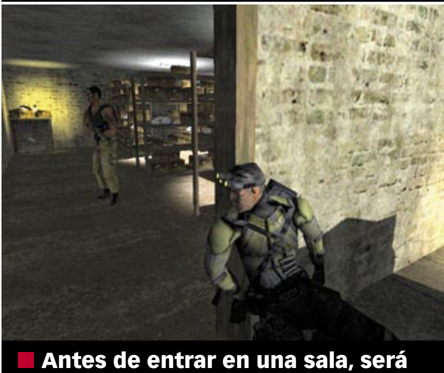
¡¡Misión imposible!!



ESPECTACULARIDAD ANTE TODO: Éste ha sido uno de los lemas principales a la hora de crear el juego. Así lo demuestra el diseño de algunos niveles, que destacan por ofrecer situaciones muy atractivas de cara al usuario. Un ejemplo lo encontramos en todo el nivel ambientado en un tren de alta velocidad.

PONER EN PRÁCTICA las nuevas habilidades de Sam Fisher en ese nivel del tren, es una demostración del buen hacer de sus programadores: la hostilidad del viento impedirá un avance fluido por el techo de los vagones. También nos desplazaremos por la parte inferior, poniendo en práctica uno de sus nuevos movimientos.

El auténtico punto fuerte del apartado tecnológico reside en la excepcional recreación de sombras, de las mejores que podemos encontrar actualmente.



Antes de entrar en una sala, será buena idea comprobar si hay vía libre.

No habrá que perder nunca de vista nuestra barra de luz y sombra...

acribillado cada dos por tres. Tampoco hay una gran mejora en la IA enemiga: Vale que una sombra pueda ocultarnos a la vista de otros, pero eso no cuela cuando en ocasiones, el "otro" está a dos palmos de nuestras narices y no es capaz de detectarnos. Para colmo, los malos resultan mucho más avispados desde larga distancia, sólo con que una pequeña luz incida sobre el pie de Sam.

Afortunadamente, estas contrariedades se suceden en momentos puntuales, sin que lleguen a perjudicar seriamente la jugabilidad.

No es lo mismo...

Llegados a este punto, uno se pregunta si «Pandora Tomorrow» es, o no es, una continuación en toda regla. Comprometida respuesta, porque a excepción de la inclusión del modo multijugador, alguna animación nueva, y un diseño de los niveles más esmerado, el núcleo del juego permanece idéntico a «Splinter Cell».

PESE A INCLUIR MÁS ESCENAS ANIMADAS, ECHAMOS EN FALTA ALGUNAS MÁS QUE NOS DEJEN INTRODUCIRNOS PLENAMENTE EN EL HILO ARGUMENTAL

Etiquetas aparte, lo más importante reside en el grado de diversión que puede ofrecer, y en este sentido anda sobrado. En general, ofrece todo lo bueno de su predecesor, ampliado y mejorado, por lo que si éste te gustó, no deberías darle más vueltas: «Pandora Tomorrow» es tu juego; y si no jugaste al primero, dale una oportunidad. Al fin y al cabo, "expansión" o "continuación"... , ¿qué más da?

J.M.H

Toma nota

Aún con pocas novedades, es la nueva referencia de su género.

LO BUENO:
- El diseño de los niveles es excelente y la manera de solucionarlos abierta.
- La inclusión de un modo multijugador.
- El gran número de habilidades de Sam lo convierten en el personaje más versátil de los vídeojuegos.

LO MALO:
- Es demasiado parecido a «Splinter Cell», no incluye apenas novedades.
- Algunos escenarios son muy oscuros.

MODO INDIVIDUAL 90

MODO MULTIJUGADOR 85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Sólo cuatro jugadores terminan **limitando el modo Online.**

SOLO:
Lo mejor: Diferentes caminos para afrontar cada una de las misiones.
Lo peor: La IA flaquea en puntos muy concretos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Pasar desapercibido ante los mercenarios.
Lo peor: Sólo cuatro personajes al mismo tiempo.

ALTERNATIVAS

METAL GEAR SOLID 2: SUBST.
Otro gran juego de infiltración únicamente penalizado por ciertos aspectos heredados de consola.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 76

BEYOND GOOD & EVIL
Fases de plataformas, acción e infiltración en uno de los juegos más completos de la actualidad.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 83

Thrones & Patriots

EXPANSIÓN PARA RISE OF NATIONS

Más de lo mismo, ...afortunadamente

Seguro que sería poco original que te regalaran 500 euros todos las días, o un Ferrari cada semana, pero, ¿a que no te ibas a quejar? Pues eso mismo pasa con esta expansión: ¿que es poco original? Quizás, pero… ¿a quién le importa?

La labor de una expansión es siempre complicada, y más si se trata de mejorar un juego de tanta calidad como «Rise of Nations», uno de los mejores exponentes de la estrategia en tiempo real de los últimos tiempos. «Thrones & Patriots» cumple, y con nota, con cierta falta de originalidad, pero con suficientes novedades como para satisfacer a todo seguidor del título original.

Entre las novedades destacan, sobre todo, las cuatro campañas que reproducen las campañas de Alejandro Magno, las de Napoleón, la conquista del Nuevo Mundo y la Guerra Fría. En total, más de 130 escenarios individuales que garantizan muchas horas de juego.

Además, incluye también seis nuevas civilizaciones, como los indios Lakota, los persas o los norteamericanos, cada una con sus propias habilidades y unidades especiales. El juego también incorpora la posibilidad de que cada nación elija un sistema de gobierno de entre seis posibles y en función del elegido, gane diferentes mejoras y bonos.

Por lo demás, tanto el motor gráfico 2D como el sistema de juego son los del juego original, y si bien, el primero ha quedado algo anticuado, no se puede decir lo mismo del segundo, que tiene tanta o más vigencia que en el momento de su aparición. Precisamente, por su compleja jugabilidad, las novedades de la expansión no destacan y la sensación general es la de jugar al mismo juego. Pero claro, si te gustó el original, esto no será ningún problema, ¿verdad?

J.P.V.

La referencia

RISE OF NATIONS

- **El sistema de juego es prácticamente idéntico en ambos casos, sin novedades de importancia.**
- **Las nuevas campañas, civilizaciones y unidades de «Thrones & Patriots» aumentan en buena medida la vida útil del título original.**
- **Ambos títulos comparten idéntico motor gráfico que, ciertamente, se ha quedado algo anticuado para los tiempos que corren.**

A pesar de las nuevas civilizaciones y unidades, el aspecto del juego es prácticamente idéntico.

Las cuatro nuevas campañas son la principal aportación de esta expansión de «Rise of Nations».

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (textos) Edad recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **Big Huge Games** Compañía: **Microsoft** Distribuidor: **Microsoft** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Abril 2004** PVP recomendado: **24,99 €** Página Web: ***www.microsoft.com/games/thronesandpatriots***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 500 MHz** RAM: **12 MB** Disco Duro: **800 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Módem: **56 Kpbs**

Toma nota

Una expansión correcta, aunque no especialmente innovadora.

LO BUENO:
- Cuatro nuevas campañas y sus más de 130 escenarios.
- Inclusión de sistemas de gobierno.
- Resulta tan adictivo como el original.

LO MALO:
- Motor gráfico algo desfasado.
- Sistema de juego casi sin cambios.

INDIVIDUAL 85

MULTIJUGADOR 80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El sistema de juego **resulta demasiado complejo** en modo multijugador.

SOLO:
Lo mejor: Las nuevas campañas con argumento.
Lo peor: Se echa de menos algunos escenarios individuales más.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El sistema de alianzas y diplomacia.
Lo peor: Las partidas acaban resultando excesivamente largas.

Arx Fatalis

Rol clásico para todos los públicos

A los iconos PEGI de "violencia" o "palabrotas" que aparecen ya en casi todos los juegos, habría que añadir también el de "claustrófobicos abstenerse", al menos en este juego, que transcurre íntegramente en un laberinto subterráneo.

Piensa en un universo de espada y brujería donde la caída del astro solar ha obligado a todas las razas que lo habitaban a esconderse bajo tierra. «Arx Fatalis» nos introduce en este ambiente, y nos pone al control de un personaje que, aquejado de amnesia, se verá obligado a salvaguardar las vidas de sus semejantes al mismo tiempo que intenta recuperar su pasado. La fórmula elegida para presentárnoslo ha sido el rol de toda la vida, pero con la originalidad de un formato más cercano al arcade, la primera persona, que además nos facilita una profunda inmersión en el juego.

Sencillo como pocos

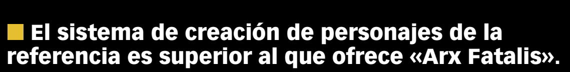
El interfaz utilizado es suficientemente simple como para necesitar sólo el ratón y unas pocas teclas, algo que es de agradecer. Son precisamente esas teclas las que nos permiten entrar en los dos modos más importantes de interacción: combate y hechizos.

En el primero entramos en una dinámica similar a los juegos de acción. En el segundo, se hace uso del sistema de magia, la parte más original del programa: para lanzar un hechizo, deberemos dibujar en el aire (con el cursor del ratón) las runas que nombran el hechizo que pretendemos utilizar. Se trata de un sistema un tanto complicado de manejar en pleno combate, pero con la posibilidad de memorizarlos y lanzarlos automáticamente, la dificultad se reduce en buena medida.

También podemos hablar con los individuos que nos vamos encontrando, aunque echamos de menos un modo de conversación más interactivo, puesto que el emple-

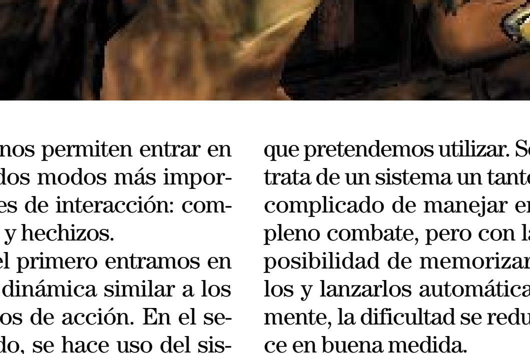
La referencia

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA



- **El sistema de creación de personajes de la referencia es superior al que ofrece «Arx Fatalis».**
- **El apartado tecnológico de «Caballeros» resulta mucho más potente y espectacular.**
- **«Arx Fatalis» se juega en primera persona, sistema distinto a la tercera de la referencia.**

El sistema de magia es uno de los aspectos más curiosos del juego, aunque requiere práctica.



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 a 1,6 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 MX 440 64 MB** ▶Conexión: **No aplicable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox** ▶Género: **Rol** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **Arcane Studios** ▶Compañía: **JoWood** ▶Distribuidor: **Nobilis** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **34,95 €** ▶Página Web: ***www.arkane-studios.com***.
Describe las características más relevantes del juego, pero poco más.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Personajes disponibles: **1** ▶Número de niveles: **8 (N.1: Ciudad de Arx. N. 2: Templo de Akbaa, Prisión de los Duendes. N. 3: Minas de los Trolls, Ciudad de los Duendes, Cuevas de las Arañas. N. 4: Campamento Rebelde. N. 5: Refugio de los Ylsides. N. 6: Hermanas de Edurneum. N. 7: Hombres Rata. N. 8: Mina de los Enanos)** ▶Armas: **Más de 20** ▶Número de hechizos: **50** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **No**

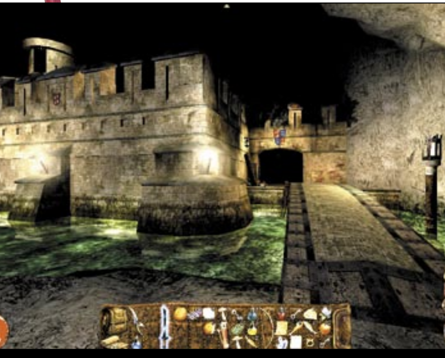
LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **No requiere**

La creación del personaje

EL DISEÑO de nuestro "alter-ego" se ha visto simplificado casi hasta el límite. Disponemos de varios puntos a repartir entre los rasgos principales y las aptitudes generales, siendo la lista un poco más reducida de lo habitual, si bien es cierto que gracias a esto se evita la incorporación de habilidades inútiles. Todo, determinará al personaje que controlaremos.

EL ASPECTO de nuestro héroe es una de las características menos aprovechadas del juego. Sólo podemos elegir entre cuatro posibilidades, todas parecidas entre sí, de cuello para abajo, y además, masculinas. Al parecer, la compañía se ha ahorrado con ello el trabajo de grabar una voz femenina, pero ¿sirve esto como excusa para no incluir a una mujer?



El tamaño de algunos niveles es enorme, pese a movernos bajo tierra.

La inclusión de acertijos, aunque es tradicional, aporta variedad al conjunto.

El papel que jugaremos en casi todas nuestras conversaciones será nulo.

El sistema de combate es simple y poco variado: golpear y retroceder.

EL USO DE LA PRIMERA PERSONA Y LA GRAN INTERACTIVIDAD CON EL ESCENARIO PERMITEN ALCANZAR UN ELEVADO GRADO DE INMERSIÓN

ado nos limita a ser meros espectadores dentro de unas secuencias cinemáticas.

Los ochos niveles que componen el juego están repletos de enemigos, enigmas, búsquedas secundarias y personajes, y aunque pueden parecer escasos, su enorme extensión compensa su reducido número. Además, casi todo en ellos es susceptible de ser manipulado, un punto a favor de la interactividad que potencia su ya de por sí elevado grado de inmersión.

Luces y sombras…

El apartado gráfico, sin llegar a cotas extremas, sí alcanza un nivel correcto, algo que también se puede aplicar al aspecto sonoro, que si bien destaca por un doblaje al castellano bastante cuidado, adolece de una música apropiada.

Por contra, dos de sus puntos más oscuros se cuentan precisamente entre dos de las características más apreciadas por los aficionados al rol: la variedad de enemigos disponibles, en este caso, demasiado poco "variada", y el sistema de creación de personajes, excesivamente simple y que probablemente defraude a los veteranos.

Se trata, en definitiva, de un buen juego que, aunque es probable que no pase a la historia, sí que ofrece una cantidad bastante considerable de horas de entretenimiento. Recomendable para nostálgicos que echen de menos "el rol de antes".

J.T.A.

■ **ALTERNATIVAS**

NEVERWINTER NIGHTS
Gran profundidad argumental en tercera persona. Su multijugador no tiene parangón en la actualidad.
▶Comentado en MM 91 ▶Puntuación: 92

DEUS EX: INVISIBLE WAR
Otro juego de rol también en primera persona y con secuencias arcade, aunque ambientado en el futuro.
▶Comentado en MM 110 ▶Puntuación: 89

Toma nota

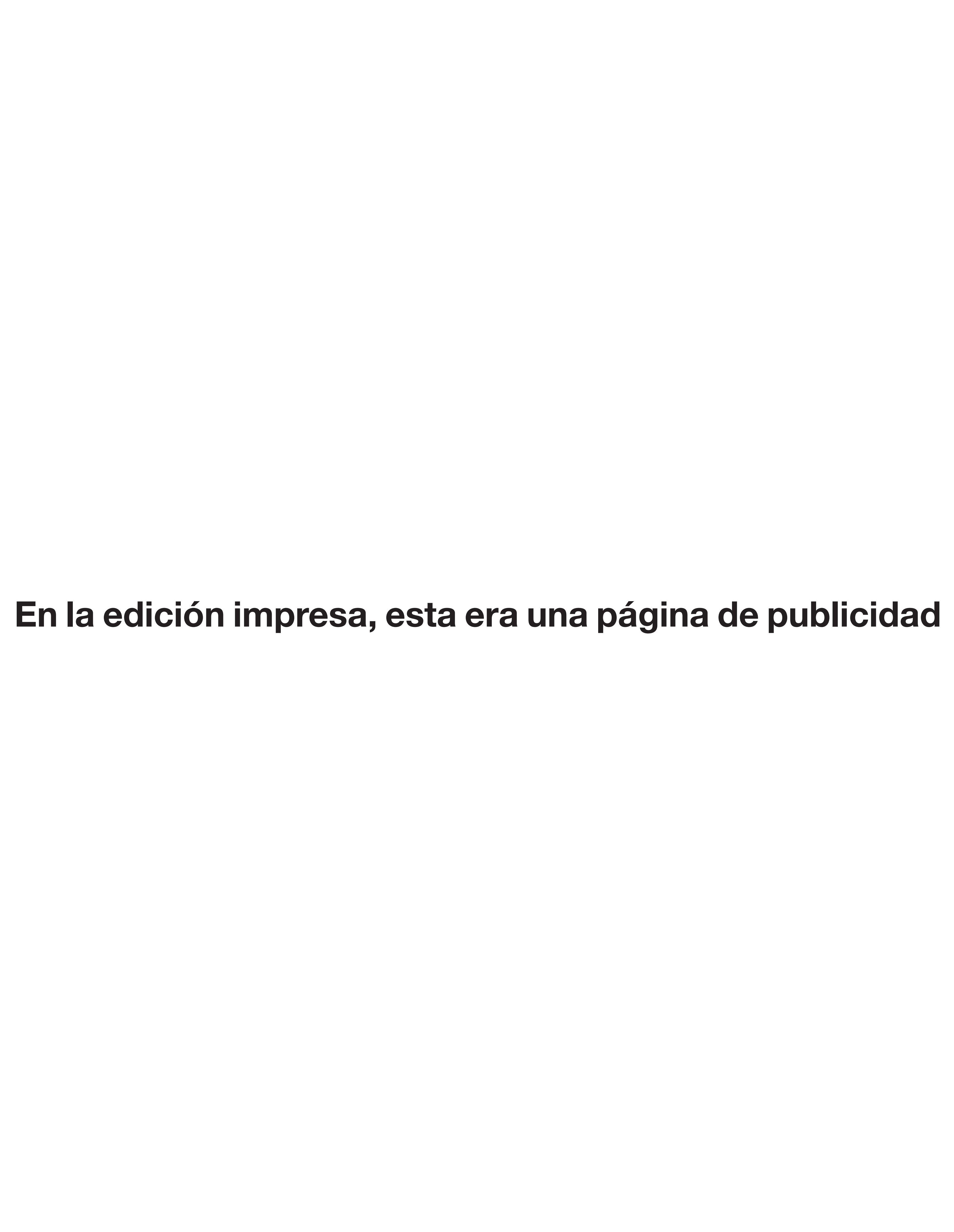
Un planteamiento adictivo, con virtudes del rol "a la antigua usanza".

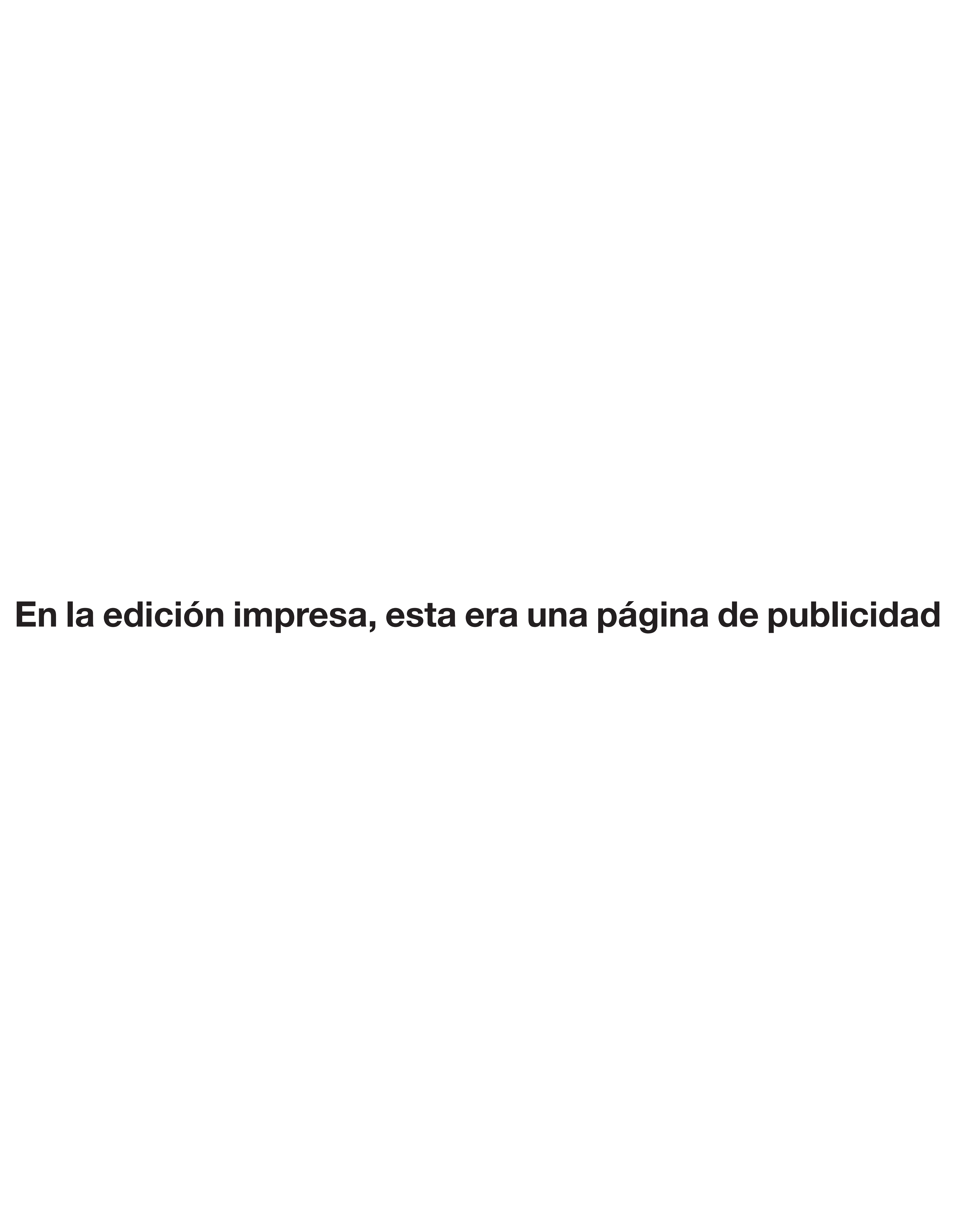
LO BUENO:
- El matiz misterioso del argumento.
- La originalidad de su sistema para la realización de conjuros mágicos.
- Los requisitos para un correcto funcionamiento no son muy altos.

LO MALO:
- El sistema de creación de los personajes resulta algo limitado.
- Poca variedad de monstruos.
- Carece de un modo multijugador.

MODO INDIVIDUAL: 81

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

TOCA Race Driver 2

Libertad al volante

Fórmula Ford, Gran Turismo, rallys... ¿por qué conformarse con un solo tipo de conducción cuando podemos tenerlas todas en un solo juego? Eso sí, más vale entrenar: aquí no basta con tirar de freno de mano para pasar las curvas.

El estupendo momento que vive actualmente el género de la velocidad se confirma con la aparición de «TOCA Race Driver 2», un juego realmente interesante que presenta como credenciales un impecable acabado técnico, un amplio repertorio de coches y circuitos y una extensísima variedad de tipos de conducción.

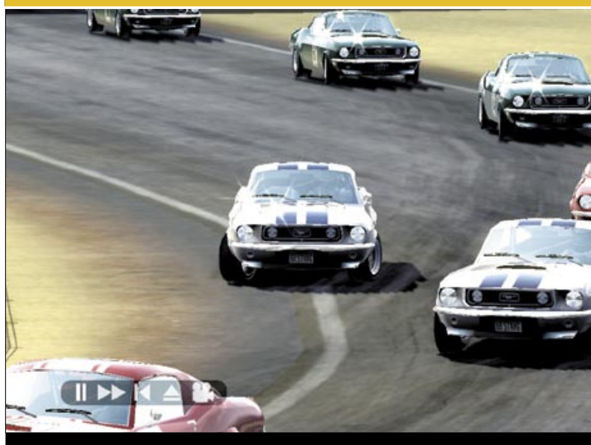
Conducción realista

«TOCA Race Driver 2» ofrece una simulación realista, algo que salta a la vista en cuanto comenzamos a jugar. Y no sólo por el realismo de la simulación física, que es elevado, sino también porque incluye un sistema de "daños totales" que reproduce sobre nuestro vehículo, de una forma espectacular, los efectos de las colisiones que vamos sufriendo. Así, a medida que acumulamos los golpes,

La referencia

GRAND PRIX 4

- **La referencia sólo incluye la competición de Fórmula Uno, mientras que «TOCA Race Driver 2» nos ofrece 15 tipos de competición diferentes.**
- **Ambos juegos son muy realistas en su simulación.**
- **Gráficamente, «TOCA Race Driver 2» está en un nivel superior al de nuestra referencia.**



El sistema de repeticiones de las carreras nos permite disfrutar de perspectivas espectaculares.

El comportamiento de cada vehículo ha sido reproducido con gran esmero y alto realismo.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 3 GHz** ▶RAM: **1 GB,** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9800 XT 256 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+12** ▶Estudio: **Codemasters** ▶Compañía: **Codemasters** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **23 de abril** ▶PVP recomendado: **49,99 €** ▶Página Web: ***www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2/*** Página correcta, con el contenido habitual de imágenes, descargas y foros, pero sin nada especialmente destacable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de vehículos: **35** ▶Número de campeonatos: **31** ▶Número de circuitos: **48** ▶Tipos de conducción: **15** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Competición** ▶Número de jugadores: **De 2 a 8** ▶Opciones de conexión: **Internet, red local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 3 700 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,7 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶MÓDEM: **56 KBps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB** ▶Módem: **ADSL**

■ La inteligencia artificial que demuestran tener nuestros oponentes es otro de los apartados a tener en cuenta a la hora de determinar la calidad que ofrece.

■ El juego incluye efectos ambientales y meteorológicos de diverso tipo.

■ Es posible elegir entre varios puntos de vista diferentes a la hora de jugar.

Chapa y pintura…

“TERMINAL DAMAGE ENGINE”: este es el rimbombante nombre que le han dado los chicos de Codemasters al sistema de daños de los vehículos que combina tanto efectos visuales como en la conducción. Así, a medida que sufrimos accidentes, nuestro coche se va abollando, pierde los retrovisores o los limpiaparabrisas o se le rompen los cristales, todo ello con un elevado realismo.

EL EFECTO EN LA CONDUCCIÓN está determinado por cinco factores diferentes, desde la dirección hasta la suspensión o el motor, que hacen que cada choque reste un poco de efectividad a nuestro vehículo hasta hacerlo totalmente ingobernable, aunque también es cierto que un único golpe frontal también puede causar el mismo efecto. En «TOCA Race Driver 2», al igual que sucede en la vida real, "las imprudencias se pagan".

LA VARIEDAD DE TIPOS DE CONDUCCIÓN QUE NOS OFRECE «TOCA RACE DRIVER 2» ES ENORME, MUCHO MÁS AMPLIA QUE LA DE NINGÚN OTRO JUEGO DE CARRERAS

comprobamos cómo vamos perdiendo efectividad en aspectos como la dirección, la suspensión, la transmisión, etc. Y esto, si los golpes son “flojitos”, porque a velocidad suficiente, un único golpe puede retirarnos de la carrera automáticamente.

Menudo catálogo

El título de Codemasters nos ofrece, lógicamente, distintos modos de juego, pero el más interesante de todos ellos es, sin duda, el modo Carrera, que nos introduce en una escudería independiente y nos hace ir participando en una competición tras otra, y que está aderezado con abundantes vídeos y personajes secundarios que facilitan la inmersión en el argumento. Uno de los aspectos más reseñables de este modo Carrera es que en él cada desafío es diferente al anterior. En algunas pruebas, sí, nuestro objetivo es ganar la carrera para pasar a la siguiente fase, pero en otras, bastará con acabar entre los tres primeros o, simplemente, acabar en mejor posición que cierto competidor. Esto nos permite desarrollar diferentes estrategias, según sea nuestro objetivo, algo muy poco frecuente en el género de las carreras.

Pero sin duda, la característica más destacada de «TOCA Race Driver 2» es el enorme repertorio de circuitos y coches que ofrece, así como la gran cantidad de tipos de campeonato que incluye. Un total de 35 vehículos y 48 circuitos diferentes se reparten entre los 15 tipos de competición diferentes, de la Fórmula Ford a las carreras de convertibles, del Gran Turismo a las carreras de camiones.

Lo mejor es, por supuesto, que el motor de la simulación se ajusta al comportamiento que se espera de cada tipo de vehículo, por lo que en cada caso debe- ▶▶

Conducir en compañía

EL MODO MULTIJUGADOR de «TOCA Race Driver 2» permite que, hasta un máximo de ocho jugadores, participen en la misma carrera, ya sea a través de Internet o haciendo uso de una red local. Ciertamente, no es un número muy elevado de jugadores, pero resulta más que suficiente para garantizar la diversión de los participantes.

LA OPCIÓN A PANTALLA PARTIDA sobre un mismo ordenador es la alternativa "de baratillo" para los que quieran competir con otro amigo, pero también es cierto que no resulta ni de lejos tan satisfactoria como el multijugador puro. Además, salvo que poseas un monitor de tamaño "maxi", la visibilidad se reduce severamente.

Todo el juego hace gala de una impresionante calidad gráfica, desde el propio modelado de los numerosos coches, hasta los efectos visuales.

mos ajustar por completo nuestro estilo de conducción, haciendo que la jugabilidad sea muy variada.

Potencia tecnológica

La tecnología de «TOCA Race Driver 2» raya también a un elevado nivel, y no sólo por el mencionado realismo en la simulación, sino también por la IA de los oponentes. Estos muestran un comportamiento casi humano, trazando las curvas de la mejor forma posible, evitando los choques aleatorios, frecuentes en otros títulos. Por lo que respecta al apartado gráfico, el juego resulta igualmente espectacular. Un uso intensivo de los efectos visuales más avanzados nos permite disfrutar de un realismo y un nivel de detalle a la altura del de los mejores juegos del género. Los reflejos y las sombras en tiempo real, o el realismo en el diseño de vehículos y circuitos son sólo algunos aspectos de esta potencia gráfica, que se complementa además con un motor de deformaciones que va añadiendo desperfectos a los coches a medida que sufren colisiones y que alcanza un notable realismo.

Los circuitos son réplicas exactas de sus contrapartidas reales.

El realismo en la simulación obliga a extremar el cuidado en la conducción.

EL SISTEMA DE JUEGO EXIGE UNA PRECISIÓN TOTAL, Y PUEDE RESULTAR DURO PARA LOS AFICIONADOS A UN ESTILO DE CONDUCCIÓN MÁS ARCADE

No queremos dar a entender, claro, que el juego esté libre de problemas. La gran dificultad de algunas pruebas, la necesidad de abrir los circuitos en el modo Carrera para disponer de ellos en otros modos, o sus elevados requisitos técnicos son los principales, pero, en cualquier caso, no bastan para disimular el hecho de que estamos ante un fantástico juego de carreras, complejo, sí, pero también imprescindible para cualquier aficionado al género.

J.P.V.

Toma nota

Un estupendo juego de coches, con una amplia oferta de juego.

LO BUENO:
- Nada menos que 15 tipos de competición diferentes.
- La abundancia de circuitos, vehículos y campeonatos.
- El motor gráfico es espectacular.

LO MALO:
- La simulación puede ser demasiado realista para el gran público.
- Sus requisitos técnicos son bastante exigentes.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
90	88

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo Carrera aumenta **el valor del modo individual.**

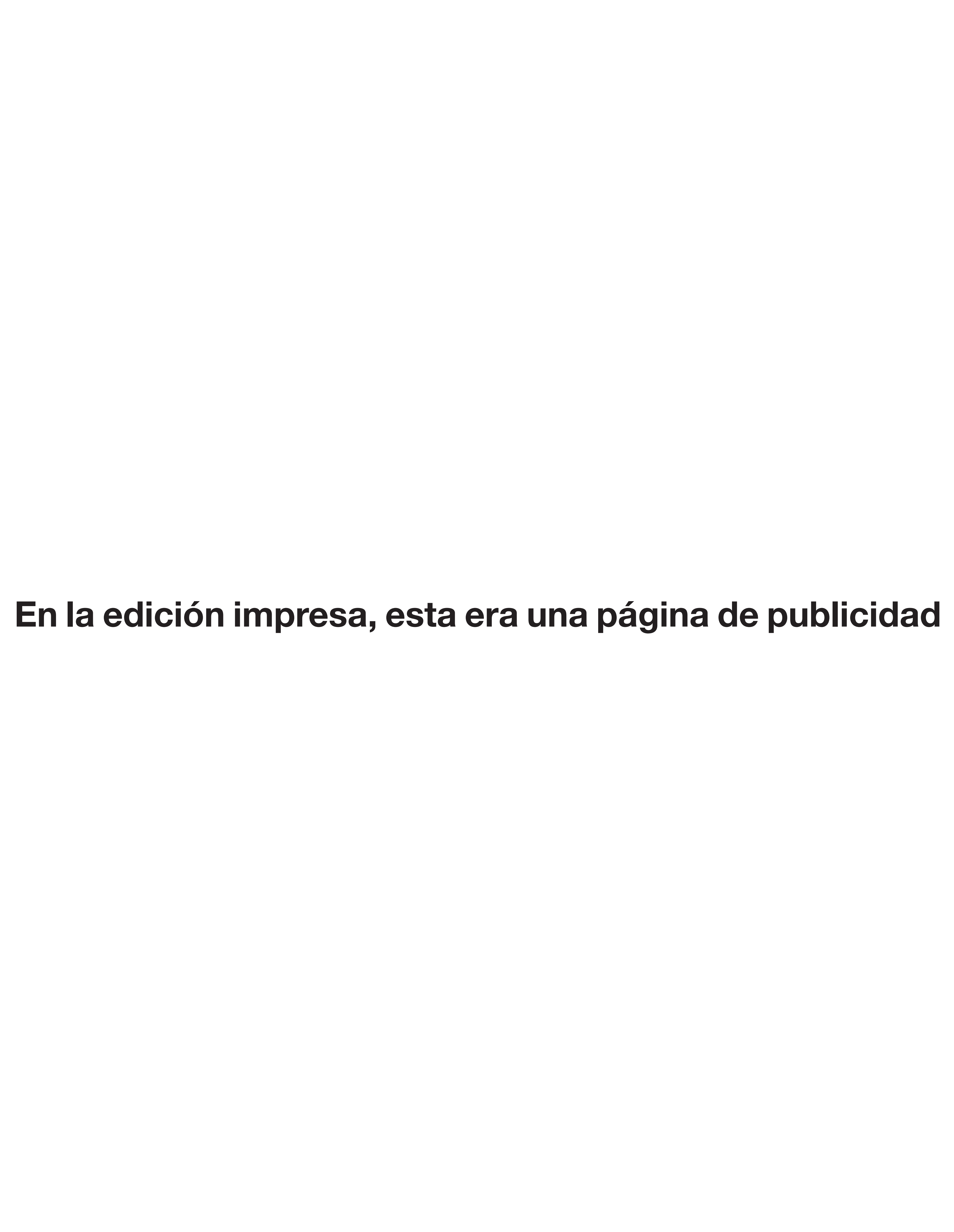
SOLO:
Lo mejor: Poder recorrer el modo Carrera.
Lo peor: No disponer de todos los circuitos desde el principio.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Hacer que tus amigos muerdan el polvo.
Lo peor: Hubiéramos querido más de ocho participantes.

ALTERNATIVAS

COLIN MCRAE RALLY 04
Sólo nos ofrece la competición de rallys, pero su calidad hace que merezca la pena probarlo.
▶Comentado en MM 110 ▶Puntuación: 87

NFS UNDERGROUND
Si lo que buscas es conducción al estilo arcade, no puedes dejar pasar esta verdadera joya de la velocidad.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 88


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Syberia II

El viaje culmina con broche de oro

Si nos hubieran dado un euro cada vez que hemos oído que la aventura clásica ha muerto, tendríamos… un montón de euros, seguro. Por fortuna, los agoreros no impiden que sigamos disfrutando con aventuras tan geniales como ésta.

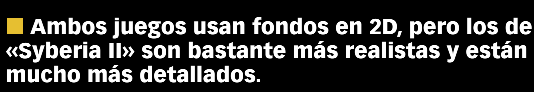
Como pasa en el mundo del cine, también en el de los videojuegos, las grandes producciones –como «Doom 3» o «Half-Life 2»– suelen acaparar toda la atención, pero por suerte, hay compañías, como Microïds que apuestan por pequeñas obras en las que la tecnología pasa a un segundo plano, en favor de un guión original, personajes brillantes, y un desarrollo tan sencillo como entretenido. «Syberia II» es, si lo comparamos con la última entrega de los Oscar y la apoteosis de «El Retorno del Rey», el equivalente a "Mystic River": un juego que se olvida de los fuegos de artificio, para grabarse en nuestra memoria gracias a su guión y sus personajes.

La Leyenda de los últimos Mamuts

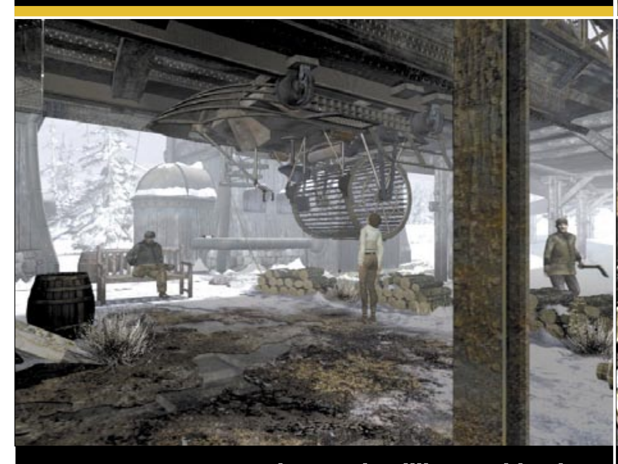
«Syberia II» empieza exactamente donde terminó la primera parte, aunque no es

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



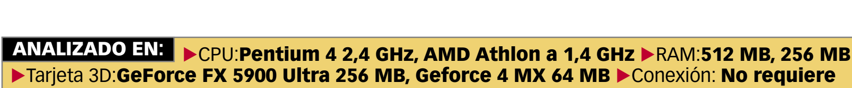
- **Ambos juegos usan fondos en 2D, pero los de «Syberia II» son bastante más realistas y están mucho más detallados.**
- **El control es mucho menos intuitivo y resulta más "incontrolable" en nuestra referencia.**
- **El desarrollo es casi idéntico en ambos títulos, pero en «Syberia II» el humor escasea.**



Numerosos personajes y animalillos pueblan los escenarios. No afectan al juego, pero crean ambiente.

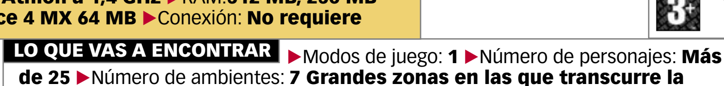
El "youki" es una criatura entre perro y foca que te ayudará… si descubres cómo domesticarla, claro.

Infomanía



ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz, AMD Athlon a 1,4 GHz** RAM: **512 MB, 256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce FX 5900 Ultra 256 MB, Geforce 4 MX 64 MB** Conexión: **No requiere**

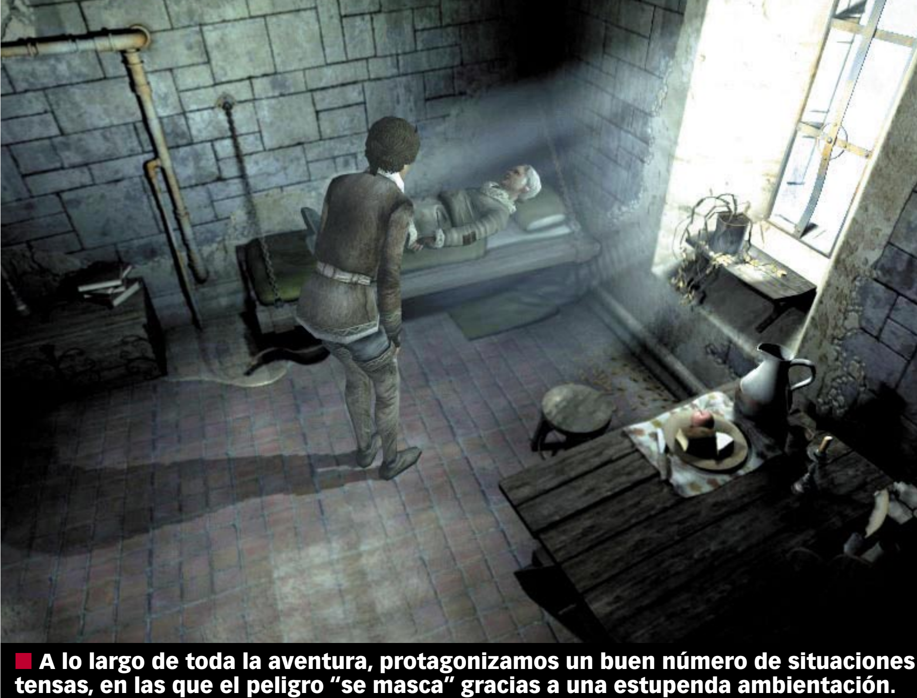
FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, Xbox** Género: **Aventura** Idioma: **Castellano** (Manual, textos y voces) Edad Recomendada (PEGI): **+3** Estudio: **Microïds Canadá** Editor: **Microïds** Distribuidor: **Virgin Play España** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **16 de Abril** PVP Recomendado: **44,95 €** Página web: ***www.syberia2.info.*** Fichas de personajes, argumento, previews y reviews, foros, club, fondos de escritorio, etc. Muy recomendable.



LO QUE VAS A ENCONTRAR Modos de juego: **1** Número de personajes: **Más de 25** Número de ambientes: **7 Grandes zonas en las que transcurre la acción** Interfaz: **Ratón o teclado** Editor: **No** Multijugador: **No**

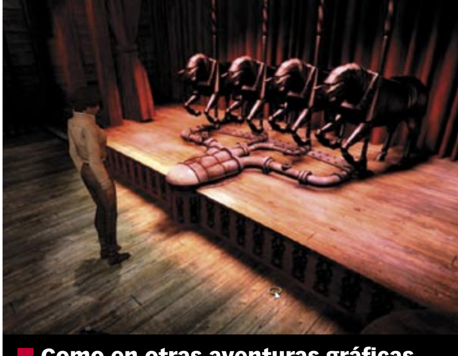
LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II a 350 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **500 MB** Tarjeta 3D: **16 MB compatible DirectX 8.1** Modem **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III a 800 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **1.21 GB** Tarjeta 3D: **32 MB compatible DirectX 8.1** Módem: **No requiere**



A lo largo de toda la aventura, protagonizamos un buen número de situaciones tensas, en las que el peligro "se masca" gracias a una estupenda ambientación.

En los diálogos, debemos elegir con tacto las preguntas, para hallar pistas.



Como en otras aventuras gráficas, no faltan los puzzles misteriosos.

Un juego de autor

CADA VEZ SON MÁS ESCASOS, y «Syberia II» es uno de ellos. Benoît Sokal es un reconocido dibujante de cómics de nacionalidad belga, que deja su impronta en un argumento muy original, y unos escenarios que son una auténtica obra de arte.

BENOÎT SOKAL nació en 1954, y a los veinte años ya se había graduado en la Escuela de Arte de Bruselas. Colaboró en la revista "A Suivre", y enseguida creó su más famoso personaje, "El inspector Canardo", un pato detective depresivo e irónico.

EN 1996 SE PASA A LOS VÍDEOJUEGOS, diseñando la aventura «Amerzone», poco más que un cómic animado con pantallas estáticas. Pronto mejoró la interacción de sus juegos, creando «Syberia», que ha vendido más de 350.000 copias. Todo apunta a que la segunda parte superará esta cifra.

LOS DETALLES ARQUITECTÓNICOS DE LOS ESCENARIOS Y LA BELLEZA DE LOS PAISAJES INVITAN AL JUGADOR A SUMERGIRSE EN EL JUEGO Y DEJARSE ATRAPAR POR LA HISTORIA

necesario haberla jugado, pues se incluye un video-resumen: Kate Walker, una abogada que investiga la muerte de la heredera de una fábrica de juguetes, decide seguir al inventor de robots Hans Voralberg, en busca de un mito: una isla perdida en donde habitan los últimos mamuts.

Pocos géneros tratan mejor a los buenos guiones que las aventuras gráficas, y eso es precisamente «Syberia II»: una aventura de desarrollo clásico en donde las conversaciones con los personajes y el uso de objetos sirven para avanzar en la historia.

El argumento nos propone una mezcla los paisajes de la Rusia revolucionaria con robots que piensan e incluso parecen tener sentimientos, tribus perdidas de esquimales, y animales prehistóricos. Aunque parezca increíble, el cóctel funciona, dando como resultado un argumento tan misterioso como a la vez atractivo.

Desarrollo clásico

Con el paso de los años, Benoît Sokal, creador de «Syberia II», ha ido dejando a un lado su faceta de autor de cómics, para convertirse en diseñador de juegos. Y esta experiencia se deja notar en gran medida.

La compleja historia del juego se desarrolla a través de unos magistrales diálogos especialmente cuidados, y un correcto equilibrio entre las pistas que se pueden extraer de las conversaciones, la recolección de objetos, y las claves diseminadas en manuscritos secretos. En todo momento, hay varias cosas que pueden hacerse, más de un personaje con los que interactuar, e incluso cierta sensación de peligro asociada a la persecución de un detective contratado por el jefe de Kate, y una banda de malhechores que planea llegar a Syberia antes que nadie. ►►

Los personajes están dotados de texturas detalladas y realizan muchos movimientos, y además tienen distintas respuestas que varían con el tiempo.

Cosa de niños

EL INTERFAZ DEL JUEGO es tan sencillo como intuitivo. Así, un cursor indica a la protagonista hacia donde dirigirse, con el botón izquierdo, y además cambia de forma cuando pasa por encima de un objeto o personaje. También se puede usar el teclado, pero es un sistema más limitado, pensado para una futura adaptación a las consolas.

LOS DISTINTOS ICONOS sirven para examinar ciertos objetos, cogerlos, y hablar con los "actores secundarios". En los diálogos aparece una libreta con nombres, que se usan como pistas para saber qué se debe preguntar. Esos nombres cambian según las respuestas y las pistas obtenidas.

EL INVENTARIO aparece en pantalla al pulsar el botón derecho. Como es habitual, es posible mezclar objetos, usarlos, o dárselos a alguien. También hay una sección en donde se leen los manuscritos que Kate vaya recogiendo en su aventura.

El estilo de cómic se deja sentir en la maravillosa recreación de edificios.

Al examinar ciertos objetos, la vista cambia a primera persona.

Los puzzles son lógicos, y aunque a veces se apoyan demasiado en la elección de la pregunta correcta en los diálogos, o en examinar cierto objeto para después desvelar nuevas pistas en otro lugar, mantienen un desarrollo fluido que engancha incluso a quién no es aficionado a las aventuras.

Un juego maduro

El factor tecnológico del programa gira en torno a impresionantes fondos renderizados en 2D, con personajes en 3D, y adornados con climatología, reflejos en el agua, niebla, y otros efectos, sin aumentar los requisitos. Los escenarios disponen de muchas zonas visitables, y están llenos de vida: personas y animales que no intervienen en la trama pero que ayudan a recrear un mundo real. Los movimientos de los personajes también han sido tratados con especial cuidado: corren y abren puertas sin esperas, y están dotados de montones de detalles. Por otro lado, la emotiva música y el excepcional trabajo de doblaje, contribuyen a sumergirnos aún más en el juego.

EN ALGUNOS MOMENTOS DE LA HISTORIA UNO PUEDE SENTIRSE DEMASIADO DIRIGIDO POR LOS DISEÑADORES, PERO ESTO NO ES LO MÁS HABITUAL

Hay quien dice que este tipo de juegos están anticuados, que ya no se llevan… Si «Syberia II» es un juego "anticuado" porque no exige un ordenador de la NASA para jugarlo, no tiene "bugs", se aprende a jugar en 30 segundos, no precisa la utilización de cuatro manos para su control, su historia engancha y su forma de juego le hace pensar a uno y buscar soluciones creativas, nosotros no vamos a reprochárselo… Por el contrario, es como una de esas películas de autor sin grandes efectos especiales espectaculares, pero que permanecen en la memoria como una experiencia inolvidable. ¿Cuántos juegos consiguen eso?

J.A.P.

Toma nota

Un juego con clase y una aventura con identidad marcadamente propia.

LO BUENO:
- ▲ Un original argumento fantástico y unos escenarios detalladísimos.
- ▲ Personajes con personalidad.
- ▲ Precisa unos requisitos técnicos bastante bajos para funcionar.

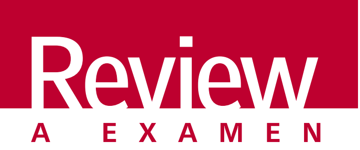
LO MALO:
- ▼ Su desarrollo es absolutamente clásico, muy poco arriesgado.
- ▼ Hay que dar demasiados paseos en algunas zonas del juego.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
90	NO TIENE

■ **ALTERNATIVAS**

MIDNIGHT NOWHERE
Aventura tradicional con los defectos que «Syberia II» ha corregido: escenarios "muertos" casi sin personajes.
▶Comentado en MM 110 ▶Puntuación: 78

BLACK MIRROR
Aquí también encontrarás misterios y acertijos, pero con unos puzzles más restringidos.
▶Comentado en MM 109 ▶Puntuación: 75



Fast Lane Bowling

Pleno… en diversión

Si has jugado alguna vez a los bolos sabrás lo divertido de este juego, pero también de los precios de las pistas, de los zapatos alquilados, incluso de las contracturas musculares. Disfruta ahora de lo primero, y olvídate de lo segundo.

Aunque al primer vistazo, lanzar una y otra vez una bola de seis kilos contra nueve palos puestos de pie no parezca una actividad extremadamente divertida, algo debe de tener esto del juego de los bolos cuando tanta gente en el mundo lo práctica… y además se lo pasa bien.

Éste no es, desde luego, el primer simulador de bolos, pero sí es, probablemente, uno de los más completos y variados que hemos visto. El sistema de juego de «Fast Lane Bowling» está diseñado a semejanza del ya habitual en los juegos de golf, y así, mediante dos pulsaciones de ratón, hemos de detener un indicador en movimiento para fijar la potencia y precisión de nuestro tiro. Además, es posible determinar la rotación de la bola y la dirección de la misma. Se trata, en fin, de un interfaz sencillo para un juego sencillo que, como sucede en la vida real, basa la mayor parte de su atractivo en la habilidad natural y en la práctica continuada.

La referencia

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

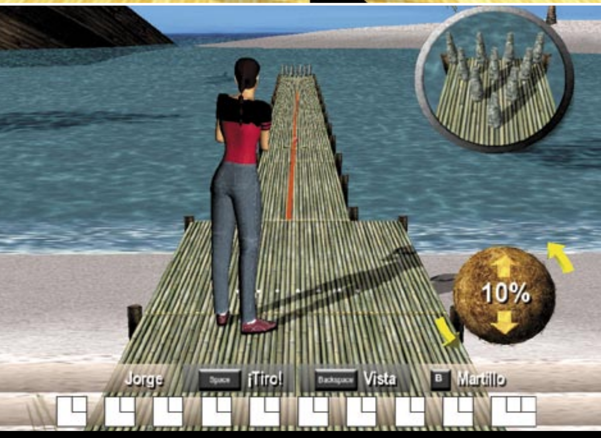
- **Ambos juegos comparten un sistema de juego similar, aunque el del golfista «Tiger Woods» está bastante más elaborado y es menos monótono.**
- **La cantidad de opciones y la variedad de escenarios es mayor en la referencia.**
- **Tecnológicamente, aunque correcto, «Fast Lane Bowling» es inferior a «Tiger Woods».**

El sistema de juego es realmente sencillo y, por eso mismo, algo repetitivo.

Afortunadamente, la monotonía que puede derivarse de este sistema queda paliada en parte por la amplia gama de contenido que ofrece el juego. Así, nos encontramos con modos de juego libre, de campeonatos, apuestas, retos e incluso de un "modo golf" en el que tenemos que jugar contra el par de la pista. A la variedad de modos se unen distintos jugadores, cada uno con sus habilidades propias y 16 pistas, ocho libres y ocho ocultas, estupendamente ambientadas en los sitios más dispares.

Y si a esto le sumamos un motor físico que reproduce notablemente el comportamiento de la bola, y un acabado gráfico sin pretensiones pero más que correcto, el resultado es un juego original, probablemente un poco árido para el usuario general, pero que le encantará a cualquier aficionado al juego de los bolos.

J.P.V.



La variedad de las pistas y sus ambientaciones contrarresta en buena parte la monotonía del juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **No requiere**

3+

FICHA TÉCNICA
- Disponible: **PC**
- Género: **Simulación**
- Idioma: **Castellano** (textos)
- Edad recomendada (PEGI): **+3**
- Estudio: **LAB Rat Games**
- Compañía: **Enlight Interactive**
- Distribuidor: **ZetaGames**
- Número de CDs: **1**
- Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible**
- PVP recomendado: **19,95 €**
- Página Web: ***www.enlight.com/flbowling/***

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: **Pentium III 400 MHZ**
- RAM: **64 MB**
- Disco Duro: **200 MB**
- Tarjeta 3D: **GeForce 2 o superior**
- Módem: **No requiere**

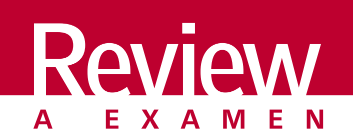
Toma nota

Un juego entretenido, eso sí, siempre que te gusten los bolos.

LO BUENO:
- La gran variedad de opciones y modos de juego.
- Su sencillo sistema de control.
- El acabado gráfico que nos ofrece es bastante correcto.

LO MALO:
- El sistema de juego puede llegar a hacerse bastante repetitivo.
- Si no te gusta el juego de los bolos, su atractivo es limitado.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
70	NO TIENE



Kill.Switch

No sólo de acción vive el hombre

No recuerdas quién eres, ni por qué te ves en esta situación: cientos de soldados te buscan y están dispuestos a cogerte, vivo o muerto…Será mejor que te lo pienses dos veces antes de disparar, que te ocultes y… ¡Oh Dios, te han visto!

La gran experiencia acumulada en tantos años por Namco, realizando juegos de acción para consola, le ha permitido crear este estupendo juego para PC, ofreciendo precisamente enormes dosis de acción en tercera persona, sobre la base de un inteligente sistema de combate táctico. Heredero de juegos de puntería como «Time Crisis», pero dotado de la libertad y variedad de movimientos de «Metal Gear Solid 2» y toques de infiltración a lo «Splinter Cell», este «Kill. Switch» ofrece una alternativa atractiva a la acción tradicional, pese a que se hace un tanto reiterativo y a que carece de cualquier tipo de contenido extra.

A tiro limpio

Para empezar, que nadie espere alardes en el planteamiento de la historia: controlamos a un súper soldado, de la escuela de Solid Snake, que ha perdido la

La referencia

SPLINTER CELL

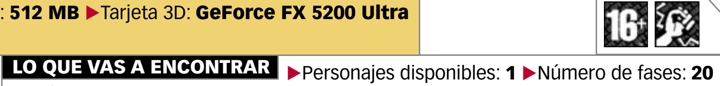
- **«Splinter Cell» cuenta con un argumento muchísimo más sólido y elementos de aventura que lo convierten en un juego más completo.**
- **«Kill.Switch» posee más acción y una mayor precisión y agilidad en el control del protagonista.**
- **Ambos tienen un gran acabado gráfico, aunque la tecnología de «Kill.Switch» es más actual.**

Con quince armas y montones de tipos de disparo hacemos frente a soldados con una IA elevadísima.

La calidad visual de todos los gráficos, y muy en especial de las texturas, no admite discusiones.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5200 Ultra 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **Hip games** ▶Compañía: **Namco Hometec** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **31 de marzo** ▶PVP recomendado: **39,95 €** ▶Página Web: ***www.killswitch.com*** Página de excelente factura y presentación, con contenidos muy variados. Incluye un minijuego de puntería.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Personajes disponibles: **1** ▶Número de fases: **20** ▶Número de armas: **15** ▶Movimientos de disparo: **8** ▶Modos de juego: **1** ▶Niveles de dificultad: **2 (Normal y Duro)** ▶Extras: **Ninguno** ▶Multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2** ▶Módem: **No requiere**

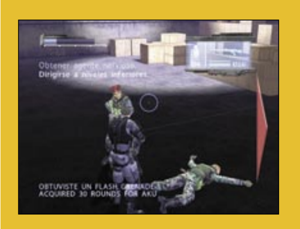
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB** ▶Módem: **No aplicable**

Un elemento original del juego es el llamado "disparo a ciegas", que permite distraer la atención de los enemigos mientras buscamos un camino alternativo.

La IA de los enemigos es tan elevada que atacan como soldados reales.

A pesar de la gran abundancia de enemigos, es un título un tanto corto.

Así se juega



CON GRAN LIBERTAD de movimientos y dotado de grandes habilidades de combate, nuestro protagonista puede disparar desde las esquinas, agachado tras una caja o una columna. Y todo se mueve a gran velocidad y se controla igual de bien.

LOS ENEMIGOS son duros, atacan en grupo y tienen inteligencia casi real, así que salvo en momentos puntuales, la única forma de avanzar es aplicando una estrategia: ¿a quién eliminamos antes?, ¿desde dónde?, ¿qué usar como cobertura?… Y todo ello, mientras nos disparan. ¡Qué tensión!

PEQUEÑAS MISIONES sirven como hilo conductor de cada fase. Encontrar a una persona, desactivar una alarma, y similares. Pero lo cierto es que son meras excusas para avanzar por el nivel, pues no hay que hacer nada especial para resolverlas.

UNA VISIÓN BASTANTE PARTICULAR DE LA ACCIÓN TÁCTICA, QUE CONSIGUE OFRECERNOS UN TÍTULO ENORMEMENTE ATRACTIVO PARA CUALQUIER AMANTE DE ESTE GÉNERO

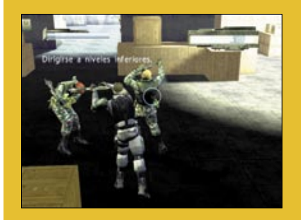
memoria, pero que conserva todas sus habilidades de combate. A nosotros nos toca abrirle camino –como sea– a lo largo de veinte niveles repletos de soldados. Esto es, ni más ni menos, en lo que consiste el juego: no hay ningún tipo de extras, ni multijugador, ni vehículos que pilotar, ni finales alternativos, ni objetos con los que resolver puzzles. Pero, aunque es cierto que la inclusión de alguno de estos elementos hubiera ayudado a engrosar más su puntuación final, «Kill.Switch» resulta interesante y entretenido gracias a la cantidad –y calidad– de acción que proporciona, y da forma a ese "manido" argumento del que parte, con elementos muy bien realizados.

Pensar, antes de actuar

Uno de los grandes aciertos de «Kill.Switch» es que, a diferencia de juegos como «Max Payne 2», no se puede llegar a una localización y entrar "a saco", arrasando con todo bicho viviente que allí se pueda encontrar. Con este sistema, no auguramos partidas de más de cinco segundos, como mucho…
El juego de Namco destaca precisamente por exigirnos algo más que facilidad para apretar el gatillo, pues, efectivamente, debemos liquidar a los enemigos a tiros, pero bien a cubierto desde cualquier elemento de la escenografía, ya sean paredes, columnas, cajas o cualquier cosa que nos permita guarecernos. Para conseguirlo, contamos con un control muy equilibrado para nuestro protagonista –totalmente reconfigurado desde su versión consolera– y que nos permite un uso muy eficiente del ratón para manejar la cámara y disparar, junto a varias teclas para movernos, agacharnos, asomarnos a las esquinas, etc. Aunque el número de movi- ►►

■ El juego mezcla dosis de acción con elementos tácticos, obligándonos a cubrirnos y a pensar constantemente nuestro siguiente movimiento.

A máquina, mejor que a mano



LOS TIPOS DE ARMAS son variados. Hay 15 distintas, entre fusiles, granadas y rifle francotirador, lo que nos permite adaptar nuestra estrategia de ataque a cada situación, siempre que dispongamos del arma en ese momento, claro. Si no, siempre se la podemos "levantar" al enemigo tras liquidarlo.

CUERPO A CUERPO, no podremos atacar con los puños. Pero, ¿para qué hacerlo si tenemos con nosotros la fiel culata de nuestro rifle? Con ella podemos noquear incluso a dos enemigos si los pillamos desprevenidos para evitar que den la alarma.

LAS AMETRALLADORAS fijas que tienen los enemigos en ciertas fases son temibles cuando las usan contra nosotros. Pero si eliminamos al soldado que la dispara, podemos emplearlas contra sus creadores, facilitándonos las labores de "limpieza".

mientos distintos de disparo que podemos realizar requiere una buena cantidad de teclas, también es cierto que la curva de aprendizaje es muy buena, y en cuestión de media hora podemos ser unos expertos en "operaciones encubiertas".

¡Qué listos son!

¿Y qué hace posible este tipo de acción "inteligente"? Pues lo primero son unos escenarios bien diseñados, con pasillos angostos en algunos casos, o bien espacios abiertos muy propicios a la emboscada, por poner dos ejemplos. Pero la clave fundamental reside en la avanzada IA de los enemigos.
Los geniales algoritmos que los controlan les permiten apostarse y esperar el momento para el ataque, reaccionar pidiendo refuerzos al reconocer nuestra presencia, atacar en grupo desde varios frentes para rodearnos, y aún más acciones similares que dejan claro que no son precisamente muñecos de tiro al blanco.

■ El sistema de control ha sido bien adaptado al pasar de consola a PC.

■ A favor del juego hay que destacar su completa traducción al castellano.

EL DESARROLLO RESULTA ALGO REITERATIVO, PERO NO LO SUFICIENTE COMO PARA NO PERMITIRNOS VER SUS NUMEROSAS CUALIDADES

Por último, al atractivo que ofrece el sistema de juego que os hemos comentado, hay que sumarle un apartado gráfico realmente eficaz, bien optimizado a poco que se disponga de una tarjeta 3D aceptable. Los escenarios, que ofrecen libertad absoluta de movimientos, aunque no abundan en detalles, sí que dan gran sensación de solidez y realismo. Aunque el mayor nivel de detalle se lo llevan el protagonista y los enemigos, francamente bien realizados.
En definitiva, el tipo de acción táctica de «Kill. Switch» logra hacerse un holgado hueco dentro del género, haciéndolo muy apetecible para todo el que busque una alternativa "inteligente". Eso sí, no dura más de siete horas y carece de cualquier extra que prolongue su duración. Carencias que, empero, no impiden que sea una excelente opción para los amantes de la acción.

M.J.C.

Toma nota

Muy adictivo y bien realizado, aunque algo escaso en contenido.

LO BUENO:
- ▲ La inteligencia de los enemigos es un verdadero reto para el jugador.
- ▲ El sistema de control está muy bien resuelto y es bastante bueno.
- ▲ La variedad de tipos de disparo.

LO MALO:
- ▼ Su sistema de juego puede acabar resultando reiterativo.
- ▼ El argumento carece de interés real.
- ▼ Sólo tiene dos niveles de dificultad.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
83	NO TIENE

■ **ALTERNATIVAS**

METAL GEAR SOLID 2
Este éxito de las consolas llevó también al PC la posibilidad de aunar la acción con un gran argumento.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 76

MAX PAYNE 2
Acción mucho más directa, y con el atractivo del "tiempo bala", excelente ambientación y un argumento adulto.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 95

Fair Strike

En tierra de nadie

Encontrar un juego que reúna a su alrededor tanto a los aficionados a la simulación como a los amantes de la acción frenética debe ser para una compañía como hallar la Piedra Filosofal. Pero, por desgracia… debe ser algo igual de difícil.

El planteamiento de «Fair Strike», francamente prometedor, combina a partes iguales la simulación clásica con la acción. Desgraciadamente el correcto desarrollo de este simulador de helicóptero está lastrado por algunas carencias que hacen que no alcance todo su potencial ni como un simulador puro ni como un juego arcade.

Y es que los aficionados a la simulación encontrarán que la jugabilidad de «Fair Strike» no encierra ninguna sorpresa. A los mandos de un helicóptero de combate debemos ir enfrentándonos a las diferentes misiones que se nos van proponiendo, todas ellas bastante sencillas. Sin más. Se echa de menos una campaña más compleja o un planteamiento de las misiones más realista. A cambio el sistema de control es un punto más complejo de lo esperado en un juego de acción pura, y exige del jugador una concentración que los amantes del arcade pueden no estar dispuestos a mantener.

Tecnológicamente el juego raya a un nivel correcto, sin excesos, pero a la vez sin graves problemas. Así, el modelado de los vehículos es bastante bueno, y el uso de las texturas es acertado, mientras que por otra parte la simulación física no está muy bien ajustada y, en general, la sensación es de que los requisitos técnicos son algo elevados.

Nos encontramos, en fin, ante un juego prometedor, pero que, por desgracia, no acaba de explotar. Eso sí, su bajo precio unido a la sencillez de su planteamiento lo hacen adecuado para los que quieran introducirse en el mundo de los simuladores o busquen un arcade más complejo de lo habitual.

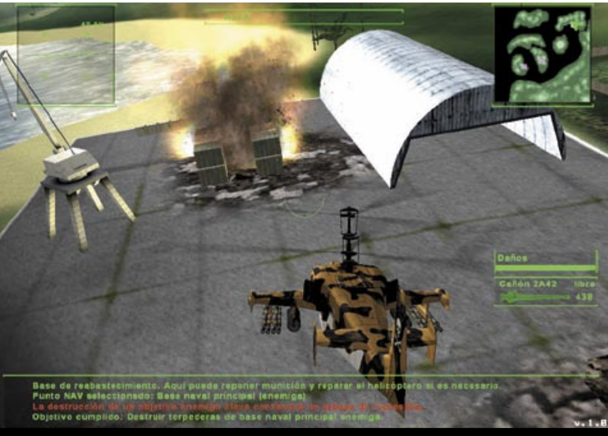
R.L.G.

La referencia

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

- **La ambientación histórica de «SWON» (en plena II Guerra Mundial), contrasta con el realismo contemporáneo de «Fair Strike».**
- **La referencia posee un argumento mucho mejor hilvanado, que enlaza mejor cada una de las misiones a las que nos tenemos que enfrentar.**
- **Tecnológicamente la referencia es superior y con mayor calidad a lo que ofrece «Fair Strike».**

El sistema de juego no acaba de brillar ni como simulador ni como arcade.



Gráficamente, el programa alcanza un nivel correcto, pero que no sorprende en nada.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2700+** RAM: **1 GB** Tarjeta 3D: **GeForce FX 5200, 128 MB** Conexión: **ADSL**

12+

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Genero: **Acción/Simulación** Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) Edad recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **G5 Software** Editor: **Buka Entertainment** Distribuidor: **Zeta Games** CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **1 de marzo** PVP: **29,95 €** Página web: ***www.fair-strike.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 4 1,4 GHz** RAM: **512 MB** Disco duro: **1,7 GB** Tarjeta 3D: **64 MB** Modem: **56kpbs**

Toma nota

Simulación básica… o arcade más complicado de lo habitual: tú eliges.

LO BUENO:
- La unión de elementos de dos géneros: acción y simulación.
- Buena recreación de las máquinas.

LO MALO:
- Sus requisitos técnicos son altos.
- No convence del todo, ni como simulador, ni como arcade.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
60	73

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las misiones son más sugerentes **en modo multijugador cooperativo.**

SOLO:
Lo mejor: Los modelos de helicópteros están bien recreados.
Lo peor: Si se le considera arcade resulta complicado.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Combatir en modo cooperativo o enfrentarse por equipos.
Lo peor: Le falta realismo e intensidad.

Crazy Taxi 3 High Roller

Diversión sin freno

¡Por fin un cliente! Pues nada, arrancamos el taxi, pisamos a fondo, atravesamos estos escaparates tan mal puestos, saltamos por esta azotea, y aunque tarde, hemos llegado. Son diez mil… Pero, ¡¿dónde se ha metido el pasajero?!

Lanzado a finales del pasado milenio en los salones recreativos, «Crazy Taxi» fue uno de los arcades de conducción más originales y divertidos de todos los tiempos.Sus adaptaciones posteriores, primero en consola y más tarde en PC, han creado una legión de fans ávidos de una nueva entrega. Pero esta tercera parte no es tan satisfactoria como esperábamos…

Un tanto superficial

Una partida a «Crazy Taxi 3» es de lo más simple: asumiendo el papel de taxista, algo perturbado, eso sí, debemos recoger a los clientes en nuestro flamante taxi descapotable, y llevarlos a su destino en el menor tiempo posible. Pero los clientes tienen prisa, y su paciencia tiene un límite, por lo que si nos entretenemos en el camino, pueden saltar del coche en mitad del trayecto. Por otro lado, si realizamos maniobras peligrosas o recorremos el trayecto rápidamente, el cliente quedará satisfecho y a lo que marque el taxímetro le unirá una cantidad importante… en propinas. También admitimos grupos de pasajeros, aunque el desarrollo es siempre idéntico.

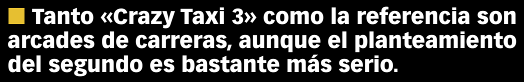
Además, para deleite nuestro y de los clientes, el taxi dispone de una acción de salto que nos permite salvar obstáculos y coger atajos. Básicamente eso es todo lo que ofrece «Crazy Taxi 3», junto a la inclusión de unos cuantos mini juegos, muy sencillos, eso sí, pero también muy refrescantes.

Pocas novedades

Los usuarios de PC hemos pasado directamente de la primera a la tercera entrega

La referencia

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



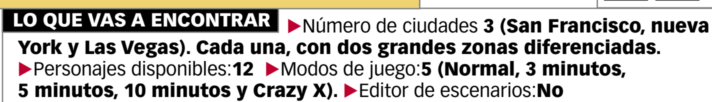
- **Tanto «Crazy Taxi 3» como la referencia son arcades de carreras, aunque el planteamiento del segundo es bastante más serio.**
- **«NFS Underground» posee un apartado tecnológico muy superior al de «Crazy Taxi 3».**
- **La referencia posee más variedad en modos de juego y un apartado multijugador muy adictivo.**

El modelo físico de las colisiones no es que sea el más realista, pero claro, tampoco lo pretende.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz** ▶RAM: **768 MB, 1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600** ▶Conexión: **No aplicable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual) **Inglés** (voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+12** ▶Estudio: **Sega** ▶Compañía: **Empire** ▶Distribuidor: **Planeta DeAgostini Interactive** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **25 de Marzo** ▶PVP recomendado: **29,95 €** ▶Página Web: ***www.empireinteractive.co.uk/products/displayProducts.asp?psj=436.*** Básica. Sólo tiene un escueto apartado de noticias, descargas y preguntas frecuentes.



LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de ciudades **3 (San Francisco, nueva York y Las Vegas). Cada una, con dos grandes zonas diferenciadas.** ▶Personajes disponibles:**12** ▶Modos de juego:**5 (Normal, 3 minutos, 5 minutos, 10 minutos y Crazy X).** ▶Editor de escenarios:**No** ▶Multijugador:**No**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU:**Pentium III o Athlon 1 GHz** ▶RAM:**256 MB** ▶Disco Duro:**500 MB** ▶Tarjeta 3D:**GeForce 3 o Radeon 8500** ▶Módem:**No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU:**Pentium 4 2 GHz** ▶RAM:**512 MB** ▶Disco Duro:**500 MB** ▶Tarjeta 3D:**64 MB compatible DirectX 9.0** ▶Módem:**No requiere**

Baja la bandera

LAS OPCIONES DE JUEGO se limitan a escoger el escenario entre los seis disponibles, y determinar el tiempo que vamos a "trabajar", ya sean 3, 5, ó 10 minutos. También existe una opción "normal", sin límite de tiempo, aunque eso es un decir, pues los clientes nos meterán prisas desde el momento en que suban al taxi, hasta que lleguemos a su destino.

EL MODO CRAZY X es la opción que da acceso a los mini juegos. Éstos, aparte de su aparente extravagancia, resultan de lo más entretenidos, y van desde saltar un número determinado de metros tras coger carrerilla en una rampa, como si se tratara de un salto de esquí, hasta atravesar anillos de fuego haciendo uso del salto del taxi. Divertidos, aunque saben a poco.

La generación de los escenarios es muy brusca y fácilmente perceptible.

La posibilidad de hacer saltar el taxi es de las mejoras más importantes.

Los mini-juegos son muy divertidos, y nos exigen gran destreza y precisión.

Echamos en falta la aparición de algún mapa para orientarnos mejor.

LAS POCAS NOVEDADES INCLUIDAS EN ESTA NUEVA VERSIÓN DEL CLÁSICO, APENAS CONSIGUEN MEJORAR SU ELEVADA JUGABILIDAD

de la saga. Sin embargo, las novedades incluidas son escasas. A las dos zonas de la ciudad original (San Francisco), se le han añadido dos nuevas ciudades, Nueva York y Las Vegas, cada una con otras dos zonas diferentes, y todas igual de grandes y divertidas que el trazado original. Incluyendo los cuatro originales, también se ha incrementado el número de taxistas hasta alcanzar la cifra de doce, si bien es cierto que las diferencias en cuanto a conducción no resultan especialmente determinantes. Por el contrario, el núcleo del juego permanece prácticamente inalterado. Así, los gráficos resultan espectaculares tras un primer vistazo, pero al mirarlos con un poco de detenimiento se desvelan numerosas carencias en materia de texturas y polígonos. La elección de melodías resulta adecuada, aunque tras unos minutos jugando se acaban haciendo monótonas. Claro, que lo mejor del juego está en su jugabilidad. Las partidas son de lo más divertidas por lo frenético de la acción y la sencillez del control del taxi. Sin embargo, este aspecto, a menudo acaba volviéndose en su contra y al final «Crazy Taxi 3» se presenta como un título interesante para jugar de manera ocasional, pero que no soporta bien un uso continuado.

J.M.H.

ALTERNATIVAS

THE SIMPSONS HIT & RUN
Un título muy entretenido que incluye, además de las fases de conducción, otras tantas misiones a pie.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 86

GTA VICE CITY
Gran título que goza de un desarrollo mucho más complejo, y sobre todo, de mayor libertad de acción.
▶Comentado en MM 101 ▶Puntuación: 94

Toma nota

La escasez de novedades resta interés a este entretenido juego.

LO BUENO:
- Es muy sencillo de manejar.
- La inclusión de dos nuevas ciudades (cuatro escenarios).
- Los mini juegos resultan curiosos.

LO MALO:
- Las novedades incluidas son más bien escasas y nada "novedosas".
- Demasiado parecido al original.
- Tampoco incluye opciones Online.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
75	NO TIENE

Trainz Railroad Simulator 2004

¡Jugadores al tren!

El hollín te ciega los ojos, la caldera arde como el infierno y la suciedad es como una segunda piel. ¿Es una pesadilla? No, es el duro trabajo de un maquinista de locomotora… y el tuyo a partir de ahora, con este simulador ferroviario.

A la espera de que Microsoft mueva ficha, «Trainz Railroad Simulator 2004» es, hoy por hoy, el mejor exponente de la simulación de trenes y para conseguirlo, no ha dudado en aprovechar las armas de su rival, la serie «Train Simulator». Sirva de ejemplo el carácter abierto del programa, capaz de aceptar futuras ampliaciones de escenarios, locomotoras, vagones, edificios o vehículos. Es esta naturaleza "viva" su mejor credencial, pero no la única.

Un propósito para cada destino

Probablemente, la característica más destacada de esta tercera entrega de la saga «Trainz» es que no nos encontramos ante un simple simulador en el que sólo hay que pasear desde A hasta B, respetando señales y límites de velocidad. El juego, además, recrea un entramado de industrias, materias primas y destinos con sus propias necesidades que hay que cubrir. Algo del estilo "cargar carbón en la mina X para surtir a la central eléctrica de Y" o "cubrir el trayecto turístico Z respetando los horarios previstos y sin infligir daños a los pasajeros". Para lograrlo, se incluyen máquinas eléctricas, diesel y de vapor, vagones surtidos, maquinistas con sus propias características, e incluso fogoneros en los cacharros más antiguos.

Magnate ferroviario o maquinista

El jugador se puede poner en el papel de director de una compañía ferroviaria, o "mancharse las manos" pilotando un convoy. Todo ello, desde unas cabinas to-

La referencia

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

- **«Trainz Railroad Simulator 2004» permite transportar cargamento a diferentes industrias.**
- **Ambos juegos comparten una arquitectura abierta a ampliaciones.**
- **El juego de Microsoft es gráficamente más impactante que «Trainz Railroad Simulator 2004».**

La demanda industrial condiciona la carga de los convoyes, añadiendo más diversión al juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2700+, Athlon XP 2500+** ▶RAM: **1GB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5200 128 MB, ATI Radeon 9200 64 MB** ▶Conexión: **Módem 56 KBps, red local**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulación** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP (Todos los públicos)** ▶Estudio: **Auran** ▶Compañía: **Auran** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶Número De CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **44,95 €** ▶Página web: ***www.auran.com/TRS2004/default.htm*** Aunque el diseño no es muy atractivo, contiene mucha información e interesantes añadidos, pero requieren registro previo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de locomotoras: **50** ▶Número de escenarios: **9** ▶Módulos de juego: **4** ▶Modos de juego: **2 (Modo Maquinista y Modo Ingeniero)** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Editor de escenarios: **Sí** ▶Multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **1,4 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 32 MB, DirectX9 compatible** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB, compatible con DirectX9.0b** ▶Módem: **No aplicable**

Construir un mundo

COMO INGENIERO, vas a poder generar un mundo en el que mover tus trenes. Es el equivalente a fabricarte tu maqueta para el "Ibertrén". Puedes poner montañas, lagos, minas, industrias, vías, señales, etc. Hecho esto, tendrás que colocar una composición de locomotora –tanto de vapor como diesel o eléctrica– con sus correspondientes vagones.

COMO MAQUINISTA vas a poder probar lo creado siendo ingeniero. Puedes elegir un maquinista de los disponibles –no olvides que cada uno tiene sus características–, cambiarles el aspecto e incluso ponerles tu cara. Por último, tienes que decidir qué reglas van a regir el mundo que has creado, las órdenes que han de cumplir los maquinistas y, ¡pasajeros al tren!

El motor gráfico es muy resultón, sin exigir grandes recursos de hardware.

Las posibilidades de ampliación del juego son prácticamente absolutas.

Pilotar varios trenes al tiempo exige un largo proceso de aprendizaje.

El transporte de pasajeros es más complejo que la gestión de mercancías.

«TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004» ES LA SIMULACIÓN DE TRENES MÁS COMPLETA Y EXTENSA QUE EXISTE A DÍA DE HOY

talmente interactivas, fieles a las reales en todo detalle gracias al asesoramiento de expertos, y con unos comportamientos físicos reales, que tienen en cuenta el trazado de la vía, la pendiente, y la carga arrastrada. Incluso hay que vigilar el consumo de combustible –gasóleo o carbón y agua para las máquinas de vapor– lo que puede obligar a planificar paradas para el repostaje.

Extenso y complejo

Igualmente variadas son las misiones o retos incluidas que debemos completar. También, se ha añadido un editor que permite diseñar entornos realistas basados en el programa gMax, –derivado del famoso paquete 3Dmax–, que se usa igualmente en la saga «Flight Simulator». Además, como guiño a anteriores usuarios de «Trainz», esta nueva edición trabaja sin excesivos problemas con extras (máquinas, vagones, etc.) de versiones más antiguas, aunque en sí mismo «Trainz Railroad Simulator 2004» sea un producto completo y no una actualización.

Si a todo esto le añadimos un nuevo motor gráfico, que ha sido optimizado para la tecnología de gráficos FX de Nvidia, el resultado es uno juego muy interesante, necesariamente complejo, pero que encantará a los aficionados a la simulación.

R.L.P.

Toma nota

Una entretenida simulación, con ciertos toques de gestión industrial.

LO BUENO:
- Incorpora un toque estratégico especialmente interesante.
- Grandes posibilidades de ampliación.
- Compatibilidad absoluta con anteriores entregas de su serie.

LO MALO:
- La instalación puede dar ciertos problemas en algunos PCs.
- La IA es demasiado simple.

MODO INDIVIDUAL
80

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

ALTERNATIVAS

RAILROAD TYCOON 3
Una visión de las compañías de trenes más amplia y estratégica pero sin la posibilidad de "pilotar" las máquinas.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 78

TRAINZ
El antecesor de este título en la serie, pero aún vigente y lleno de diversión. Interesante si no puedes actualizarte.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 75

AL MEJOR PRECIO

La sección en la que analizamos todos aquellos títulos relanzados en línea económica y las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo quizá este sea el mejor momento.

Desde la redacción

Santiago Tejedor

Sin demoras

Este mes se ofrecen reediciones en series económicas para todos los gustos. Destaca sobre los demás, el relanzamiento de «Enter the Matrix», un título reciente, sin duda la mejor opción para todo seguidor de la saga de películas de los hermanos Wachowsky.

Pero no debemos olvidar «James Bond 007 Nightfire», o un auténtico clásico como «Sid Meier´s Sim Golf», que vuelven a las tiendas a un precio estupendo.

Los aficionados al rol también están de enhorabuena con el pack de JDR de Virgin Play, que incluye «Baldur's Gate II», «Icewind Dale» e «Invictus». Los dos primeros han escrito su nombre con letras de oro en la historia de los juegos.

Y para terminar, nada mejor que un buen arcade como «Comanche 4», sin duda el juego de helicópteros más divertido que se puede ver en el mercado.

■ El agente 007 deja las pantallas para protagonizar este título en el que el mando lo tomamos nosotros.

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Acción y glamour

ANTES DECÍAMOS

Un espectacular juego de acción en primera persona, diseñado por los creadores de «Counter Strike». En 15 niveles genialmente ambientados, ofrece una combinación de acción y sigilo, dentro de una historia al más puro estilo Bond. Su modo multijugador es tan interesante como el individual y permite hasta un máximo de 32 jugadores, en tres modos de juego (entrenamiento de combate, solo y por equipos y capturar la bandera). Para ser el primer juego que Bond protagoniza en PC, aprueba con nota. La campaña ofrece acción a raudales y el multijugador es muy adictivo. Su ambientación y el motor gráfico, que mueve gran cantidad de polígonos sin renunciar a efectos visuales variados, contribuyen a calificar este juego como un gran aventura llena de acción… y glamour.

LA ANTIGUA NOTA: **80**

AHORA DECIMOS

James Bond sigue teniendo suficiente carisma como para protagonizar un juego con garantías. Además, no ha pasado mucho tiempo desde la aparición de este título, con lo que el apartado gráfico, que en su momento aprobaba con nota, resiste bien la comparación con los superclases de la acción lanzados últimamente.

El diseño de misiones, el modo multijugador y la ambientación siguen jugando a favor del juego y que garantizan un buen rato a cualquier fan del género. Y su precio nos parece bastante ajustado.

Una muy buena opción si buscas acción y no quieres gastarte mucho dinero.

LA NUEVA NOTA: **75**

Infomanía 12+ Actualizaciones en **www.espana.ea.com**

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos, voces y manual) ▶Estudio: **Gearbox** ▶Compañía: **Electronic Arts** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶PVP Recomendado: **19,95 €** ▶Clasificación PEGI: **+12**

Las próximas reediciones

NHL 2003

HOCKEY DE MUCHOS QUILATES

Los juegos deportivos de EA tienen una aureola de calidad, ganada a pulso después de años lanzando títulos espectaculares. La temporada 2003 de hockey estará pronto al alcance de los fans a este deporte, así que, como suele decirse, "permaneced a la escucha".

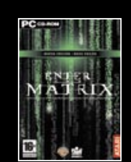
LOTUS CHALLENGE

VELOCIDAD Y CONTROL

Las carreras de coches más espectaculares estarán a tu disposición pronto con el relanzamiento de este gran juego de la serie "White Label", de Virgen Play.

La velocidad aumenta sin control, curvas, derrapes, y la lucha por ser el primero en terminar el circuito.

LO MEJOR DEL MES



ENTER THE MATRIX

Toda la acción de la saga

ANTES DECÍAMOS

...Es como estar metido en el mundo de "Matrix". Su argumento se desarrolla de forma paralela al de "The Matrix Reloaded", algo así como la historia de los actores secundarios de la película. Además, el guión del juego ha sido escrito por los mismos hermanos Wachowsky, creadores de "Matrix", con lo que los fans de la saga encontrarán información adicional a la de las películas.
Su desarrollo podría definirse como "el más difícil todavía", porque es todo un espectáculo, pues tomando como punto de partida los controles básicos de un juego de acción en primera persona, consigue una jugabilidad tremebunda.
El foco, algo así como el "tiempo bala" de «Max Payne», nos permite romper las reglas del mundo virtual de "Matrix": correr por las paredes, dar giros y saltos imposibles...
El motor gráfico es notable pero no extraordinario; lo que sí que es un pasada es el apartado sonoro, que incluso interviene en la jugabilidad con pistas para eliminar enemigos en multitud de ocasiones.

LA ANTIGUA NOTA: **94**

AHORA DECIMOS

Ha pasado poco desde que se lanzó «Enter the Matrix» al mercado, por lo que es una muy buena noticia que ya dispongamos de él en edición económica.
«Enter de Matrix» conserva intacta su principal virtud: la capacidad de meternos de lleno en el universo de la saga de películas de ciencia ficción más famosa de los últimos años. Su ambientación, el guión escrito por los mismos directores de las pelis, la interfaz de usuario, el foco (la posibilidad de dar saltos imposibles, giros, etc...), los dos personajes... todos estos elementos permanecen intactos, conservando igual fuerza y contribuyendo de la misma manera a la jugabilidad y la inmersión.
Pero también permanecen intactos sus "problemas": un nivel de dificultad desequilibrado (que aconseja empezar la aventura en el nivel normal para no acabar el juego tan rápido) y un desarrollo de fases variado pero irregular (cuando no son de acción pura y dura, el juego se resiente).
En cualquier caso es el mejor juego que existe basado en el universo de "Matrix". Y un gran título en el género de la acción.

LA NUEVA NOTA: **92**

Niobe y Ghost son los protagonistas de este genial título de acción ambientado en el universo de "Matrix".

Infomanía 12+ Actualizaciones en **www.es.atari.com**

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual) ▶Estudio: **Shiny Entertainment** ▶Compañía: **Atari** ▶Distribuidor: **Atari** ▶PVP Recomendado: **29,99 €.** ▶Clasificación PEGI: **+16**

MADDEN NFL 2003

EL DEPORTE REY... EN USA, CLARO

El juego que EA Sports dedica al máximo deporte norteamericano es un prodigio de espectáculo, diseño, animación y jugabilidad. Pronto estará disponible en las series económicas de EA. Una ocasión de oro para los aficionados a los deportes.

EUROFIGHTER TYPHOON

COMBATES DE ALTURA

Un simulador aéreo con un importante componente arcade, basado en el famoso caza desarrollado por la Unión Europea, en breve en series baratas. Si lo que te gusta es disputarle el cielo a la aviación enemiga, no te lo podrás perder.

Series clásicas

ATARI

Enter the Matrix	29,99 €
Civilization III + Conquests	54.95 €
Civilization III + Play the World	29.95 €

CLASSIC ELECTRONIC ARTS

James Bond 007 Nightfire	19,95 €
Sid Meier's Sim Golf	19,95 €
Black & White + Creature Isle	24,95 €
C&C Red Alert 2 + C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	24,95 €
Command & Conquer: Renegade + Clive Barker's Undying	24,95 €
Need for Speed Porsche 2000 + Superbike 2001	24,95 €
NHL 2002 + Madden NFL	24,95 €
Shogun: Total War + Shogun: Mongol Invasion	24,95 €
Sim City 3000 + Theme Park World	24,95 €

DELUXE EDITION ELECTRONIC ARTS

Los Sims: Megaluxe	44,95 €
Medal of Honor: Allied Assault	49,95 €
Battlefield 1942: Deluxe Edition	9.95 €
C&C Generals: Deluxe Edition	49.95 €

LEGENDS ELECTRONIC ARTS

Star Wars: Galactic Battlegrounds	19,95 €
Star Wars: Starfighter	19.95 €

ORO Y PRECIO ESPECIAL FRIENDWARE

Cycling Manager 2 Serie Oro	9.95 €
Delta Force: Land Warrior Serie Oro	9,95 €
IL-2 Sturmovik	19,95 €

FX PREMIUM FX INTERACTIVE

Delta Force Land Warrior	9,95 €
Comanche 4	19,9 €
Hollywood Monsters	9,95 €
Imperivm Edición Oro	9,95 €
La Trilogía Dragons Lair	9,95 €
Morpheus	9.95 €
3D Power Tank	9.95 €
Real War	9,95 €
Runaway	9,95 €
Sega Rally Championship	9.95 €
Submarine Titans	9,95 €
The Fallen	9,95 €
The Longest Journey	9,95 €
Traitor's Gate	9.95 €
Tzar Edición Oro	9,95 €
Pack Edición Platino FX	19.95 €
Torrente: El Juego	9.95 €

XPLOSIVE PLANETA DE AGOSTINI

Bust a Move	5,95 €
Civilization: Call to Power	9,95 €
Formula Karts	5,95 €
House of the Dead 2	6,95 €
Sega GT	5,95 €
The House of Dead	5,95 €
Virtua Fighter 2	5,95 €
Virtua Tennis	9,95 €
Wing Baron 1.942	6,95 €

ESPECIALES PROEIN

Commandos: Edición Histórica	29,95 €

VALUSOFT PROEIN

100 + Great Games Volume 2	19,95 €
202 Game Collection	19,95 €

■ El "tío Sid" nos propone un simulador sencillo y adictivo sin grandes alardes técnicos o visuales.

SID MEIER'S SIM GOLF

Los clásicos nunca mueren

ANTES DECÍAMOS

Diseñar y gestionar un campo de golf es el objetivo de este título del maestro Sid Meier (creador de la saga «Civilization»), que ha sabido reunir en un mismo programa el inconfundible estilo "como la vida misma" de «Los Sims» con la depurada estrategia de creación y control que caracteriza sus productos, y que tienen como elemento común una adicción irrefrenable. Una propuesta de juego tan abierta e inteligente con la que recobramos esa impagable adicción de los clásicos.

LA ANTIGUA NOTA: 80

AHORA DECIMOS

Como cuando salió no pretendía deslumbrar técnicamente, por eso nunca se pasará de moda, porque nunca pretendió estar "a la última". Su perspectiva es 2D isométrica, sus gráficos pretenden ser más resultones y caricaturescos que realistas. Y prácticamente carece de los grandes efectos especiales de otros juegos.
En «Sid Meier´s Sim Golf» prima un sistema de juego, mezcla de sencillez y adicción, "marca de la casa".

LA NUEVA NOTA: 90

Infomanía 3+ Actualizaciones en www.simgolf.ea.com

FICHA TÉCNICA ▶**Estrategia** ▶**Castellano** (voces, textos y manual) ▶**Maxis** ▶**Electronic Arts** ▶**Electronic Arts** ▶**19,95 €**

RPG COLLECTION

BALDUR´S GATEII, ICEWIND DALE, INVICTUS

Una oferta del todo irresistible

■ Tres grandes juegos de rol, de compra obligada para aficionados tardíos.

ANTES DECÍAMOS

«Baldur's Gate II» es todo lo que esperaban los aficionados al género y, tal vez, mucho más. Sumando la calidad argumental a las infinitas opciones, el libre albedrío a la hora de avanzar, los cientos de monstruos, miles de objetos… estamos ante el juego que, hoy por hoy, representa mejor las reglas de "AD&D".

LA ANTIGUA NOTA: 92

AHORA DECIMOS

Este pack es una de las ofertas más sugerentes del mes para cualquier aficionado a los videojuegos, en general, e irresistible para los seguidores del rol. Incluye dos de los mejores juegos de rol de los últimos años: «Baldur's Gate II» y «Icewind Dale», que revolucionaron el género con su puesta en escena, y sobre todo con sus posibilidades de juego, acompañados de «Invictus», un JDR que no ha envejecido demasiado bien. Hoy por hoy, «Baldur's Gate II» sigue siendo un gran título, con gráficos detallados, un buen guión, y cantidad de posibilidades de juego. El problema es el apartado gráfico. Joyas como «Neverwinter Nights» o «Dungeon Siege» han hecho que este juego envejezca técnicamente, y que los años le pesen. Con todo, es buena opción de compra.

LA NUEVA NOTA: 90

Infomanía 12+ Actualizaciones en www.virginplay.es

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** ▶Estudio: **Bioware, Black Isle** ▶Compañía: **Avalon** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶PVP: **29,95 €** ▶Clasificación PEGI: **+12**

COMANCHE 4

Misiles…, rotores… y acción… ¡mucha acción!

ANTES DECÍAMOS

La cuarta versión del ya clásico «Comanche» vuelve a los orígenes de la serie. A medio camino entre el arcade de acción y el simulador aéreo, es divertido, sencillo de manejar y espectacular. Los gráficos son impresionantes, con efectos del rotor sobre el agua admirables, paisajes preciosos y vehículos bien modelados. Felicidades a los fans de los arcades de helicópteros…

LA ANTIGUA NOTA: 75

AHORA DECIMOS

Aunque han pasado unos cuantos años sigue siendo el juego de helicópteros más divertido. Los aficionados más rigurosos, los amantes de los simuladores, no encontrarán en él "su" juego, en la medida en que el título cede buena parte del realismo en pro de la jugabilidad y la acción. Los que busquen algo "que se pueda jugar" desde el primer momento, tienen en él una opción segura.
Tecnológicamente, es en lo que más ha sufrido, y aunque aún aguanta bien (en su momento era un juego de una calidad altísima) no resiste la comparación con simuladores posteriores.
En definitiva: sigue siendo divertido, sigue enganchando, y sigue siendo la mejor opción para pasar un rato subido a un helicóptero.

LA NUEVA NOTA: 73

■ Pese a que han pasado años desde su lanzamiento, «Comanche 4» sigue siendo hoy el mejor simulador de helicópteros.

Infomanía Actualizaciones en www.friendware.es

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Inglés** (voces, textos) ▶Estudio: **Novalogic** ▶Compañía: **Friendware** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶PVP: **19,95 €** ▶Clasificación (ADESE): **+13**

FORD RACING 2

Una marca legendaria… y sin el menor desperfecto

ANTES DECÍAMOS

Este juego supone una notable evolución técnica con respecto a su predecesor, ofreciendo una sensación de velocidad espectacular y unos circuitos llenos de detalles. Lo malo es el veto a cualquier abolladura o accidente espectacular, que hace desaparecer por completo cualquier atisbo de realismo físico. Además, es una lástima que en el multijugador sólo contemple el desfasado modo de pantalla dividida.

LA ANTIGUA NOTA: **74**

AHORA DECIMOS

Los amantes de la marca Ford están de enhorabuena, pudiendo conducir los principales modelos de la casa a lo largo de cinco décadas, desde el mítico Mustang al reciente Focus.
Las opciones de pilotaje permiten desarrollar una conducción, digamos, arcade, y otra más avanzada en la que el coche nos exigirá más pericia con el uso del volante y de los pedales.

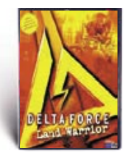
LA NUEVA NOTA: **74**

■ **Un "museo rodante" de automóviles de leyenda diseñados por la compañía norteamericana.**

Infomanía 3 — Actualizaciones en **www.virginplay.es**

FICHA TÉCNICA ▶**Velocidad** ▶**Castellano** (textos y manual) ▶**Razorworks** ▶**Empire Int.** ▶**Virgin Play** ▶**19,95 €** ▶**+3**

■ **Si eres amante de la acción bélica, te ofrece unas horas de diversión, aunque ha quedado obsoleto…**



DELTA FORCE LAND WARRIOR

Operaciones especiales

ANTES DECÍAMOS

Un juego concebido como un arcade bélico con dosis de estrategia, adictivo y bien realizado, en el que llevamos a cabo misiones con un comando especial. Su "talón de aquiles" es la escasa IA de los enemigos. Si avanzamos reptando por el suelo, es sumamente sencillo infiltrarnos sin sufrir ni un rasguño. Un juego divertido, con una tecnología que tras «Operation Flashpoint» y «Project I.G.I.» no destaca especialmente.

LA ANTIGUA NOTA: **75**

AHORA DECIMOS

Segunda parte de un clásico de la acción bélica, soporta en los tiempos que corren la competencia con títulos que le superan en todos los aspectos de juego: diseño de misiones, apartado tecnológico, posibilidades tácticas, IA enemiga…
Pero sigue siendo un título adictivo, divertido, para pasar un buen rato, que debido a su bajo precio no resulta una mala opción.

LA NUEVA NOTA: **71**

Infomanía — Actualizaciones en **www.novalogic.com**

FICHA TÉCNICA ▶**Acción/Estrategia** ▶**Castellano** (textos y manual) ▶**Novalogic** ▶**Novalogic** ▶**Friendware** ▶**9,95 €** ▶**+16**

DESTROYER COMMAND

Épicas batallas navales

ANTES DECÍAMOS

El juego nos traslada al papel de un capitán de navío durante la II Guerra Mundial, para enfrentarnos a la campaña (con 10 misiones conectadas argumentalmente), las misiones históricas y cinco tutoriales.
Un gran juego de batallas navales, y con el añadido de disputar partidas multijugador contra aficionados al simulador de submarinos «Silent Hunter II».

LA ANTIGUA NOTA: **70**

AHORA DECIMOS

Sigue siendo un juego original en su género, ya que no hay demasiados con esa ambientación. Y menos, por no decir ninguno, con la posibilidad de complementarse en el apartado multijugador con otro simulador, en este caso de submarinos para recrear auténticos combates navales.
Pero técnicamente, falla…

LA NUEVA NOTA: **65**

Infomanía 16 — Actualizaciones en **ubisoft.es**

FICHA TÉCNICA ▶**Estrategia** ▶**Inglés** (voces y textos) ▶**Ultimation INC** ▶**SSI** ▶**Ubi Soft** ▶**9,95 €** ▶**ADESE TP**

■ **Un título que nos propone capitanear un navío en plena II Guerra Mundial. Bien ambientado, pero se ha quedado viejo, técnicamente.**

Series clásicas

VALUSOFT PROEIN

Burn & Go Professional	19,95 €
Elite Forces Navy Seals II	19,95 €
Elite Forces WWII Desert Rats	19,95 €
Elite Forces WWII Iwo Jima	19,95 €
Elite Forces WWII Normandy	19,95 €
Elite Forces Navy Seals	19,95 €
I Was an Atomic Mutant	19,95 €
Las Vegas Casino Player's Collection	19,95 €

XTREME PROEIN

Beach Life	17,95 €
Soldier of Fortune 2	17.95 €
Commandos: Más Allá del Deber	11,99 €
Conflict Desert Storm	17,95 €
Crisis Team Ambulance Driver	17.95 €
Quake III	17,95 €
Return to Castle of Wolfenstein Gold	17,95 €
Tony Hawk's Pro Skater 3	17.95 €
Cossacks Gold Edition	12.95 €

HI SCORE PUNTO SOFT

Close Combat V	12 €
Myst	12 €
Prince of Persia 3D	12 €
Rayman Gold	12 €

CODEGAME UBI SOFT

Destroyer Command	9,95 €
Age of Empires Gold	9,95 €
Combat Flight Simulator	9,95 €
Pánico Nuclear	9.95 €
Midtown Maddness	9.95 €
Morrowind Game of the Year	29,95 €
Silent Hunter II	9.95 €

WHITE LABEL VIRGIN PLAY

Ford Racing 2	19,95 €
RPG Collection (Baldur's Gate II, Icewind Dale, Invicus)	29,95 €
All Sports Pack	14,95 €
Baldur's Gate	11,96€
Fallout Compilation	17,95€
Iron Storm	19,95€
IWD Compilation	59,95€
Mafia	29,95€
Max Payne	17,95€
Postmortem	11.95€
Salammbo	29,95€
Syberia + Amerzone	19,95€
Tripack Adventure	14,95€

BEST SELLER VIVENDI

Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth	14.95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lifes Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12.99€
Starcraft + Broodwar	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€
Zeus Gold	14,95€

TITANIUM ZETA GAMES

Aquanox	9.95€
Cultures II	9.95€
Etherlord	9,95€
Industry Giant II	9.95€
Kart 2002	9,95€
Mortadelo Gold	19,95€
Mortyr	9,95€
S.W.I.N.E	9,95€
Thandor	9,95€

Micromanía

Hitman Contracts

Mayo es el mes señalado para la nueva aparición del agente 47. El eliminador más famoso de la historia del software, regresa en «Hitman Contracts» dispuesto a ofrecer nuevos desafíos en el mundo de la acción táctica a todos los jugadores aficionados al género. Renovación técnica, nuevas armas, habilidades y enemigos imposibles, esperan a 47 en la que promete ser su mayor aventura hasta la fecha.

Stalker. Shadow of Chernobyl

Tras un cambio de nombre de última hora, la producción de los ucranianos de GSC ofrece visos de convertirse en un duro rival en el mundo de la acción para los pesos pesados del género, esperados para este 2004. Un futuro alternativo, uno de esos "what if", donde el desastre de Chernobyl se toma como punto de partida de un universo de acción postapocalíptica, es el telón de fondo de un título que promete mostrar un mundo vivo como pocos, y una IA de quitarse el sombrero.

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...

Santiago Tejedor

Entre las novedades del mes pasado y las de éste, apenas voy a tener tiempo para poder jugar a tanta "joyita" como acaba de aparecer.

1 **Far Cry**
2 **S.C. Pandora Tomorrow**
3 **TOCA Race Driver 2**
4 **Syberia II**
5 **Empires**

La lista negra

La Lista Negra sigue sin cambios un mes más. ¿Significará eso que las compañías no tienen tiempo para sacar juegos malos, porque están ocupadas preparando grandes títulos? Ojalá...

1 Postal 2
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 50
La violencia y la provocación son los únicos argumentos que presenta este título que por lo demás resulta aburrido, vacío y absolutamente prescindible.

2 SuperPower
La pretendida revolución de la estrategia por turnos no es más que un juego muy pobre y con una inteligencia pésima.

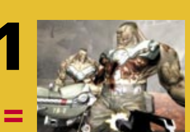
3 Will Rock
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

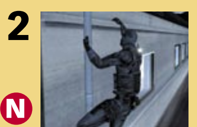
4 Shadow of Memories
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

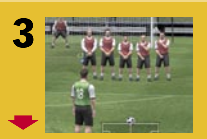
5 Rugrats: Munchin Land
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

Los Recomendados

El mundo de la acción lleva un par de meses como para tirar cohetes. Si el mes pasado ya te adelantamos el análisis de «Far Cry», ahora con «Pandora Tomorrow» tienes para elegir el tipo de acción que más te gusta. Pero, además, asistimos a un resurgimiento, tímido, sí, pero ahí está, de géneros clásicos como la aventura, con el estupendo «Syberia II», muy en la línea de su antecesor, y la velocidad, con la llegada de «TOCA Race Driver 2», y es que no todo iban a ser rallies en el mundo del motor.

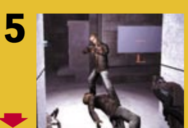
1 =

Far Cry
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 97
El mejor juego de acción del momento nos ofrece una jugabilidad de infarto y un acabado técnico insuperable.
▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK/UBI

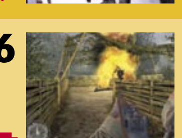
2 N

Splinter Cell Pandora Tomorrow
▶COMENTADO EN MM 111 ▶PUNTUACIÓN: 90
La vuelta de Sam Fisher se ha producido entre vítores en la redacción, por todas las novedades que incluye esta entrega.
▶ACCIÓN ▶PC ▶UBI

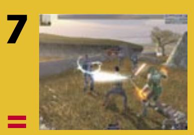
3 (baja)

Pro Evolution Soccer 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92
Probablemente el simulador de fútbol más realista que ha pasado por nuestros PCs. Un juego para conservar.
▶DEPORTIVO ▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI

4 =

Syberia II
▶COMENTADO EN MM 111 ▶PUNTUACIÓN: 90
La segunda parte de «Syberia» viene a demostrar que las fórmulas clásicas de la aventura siguen funcionando bien.
▶AVENTURA ▶PC ▶MICROIDS

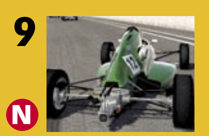
5 (baja)

Deus Ex: Invisible War
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 89
La acción y el rol se dan la mano en un juego que nos ofrece una libertad de acción como pocas veces habíamos visto.
▶ACCIÓN/ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM/EIDOS

6 (baja)

Call of Duty
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
La mejor recreación de la Segunda Guerra Mundial que jamás hemos visto, en un dignísimo sucesor de «Medal of Honor».
▶ACCIÓN ▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION

7 =

Caballeros de la Antigua República
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 94
El mejor juego de rol de los últimos tiempos nos permite sumergirnos por completo en el universo Star Wars.
▶ROL ▶PC, XBOX ▶BIOWARE/LUCASARTS

8 =

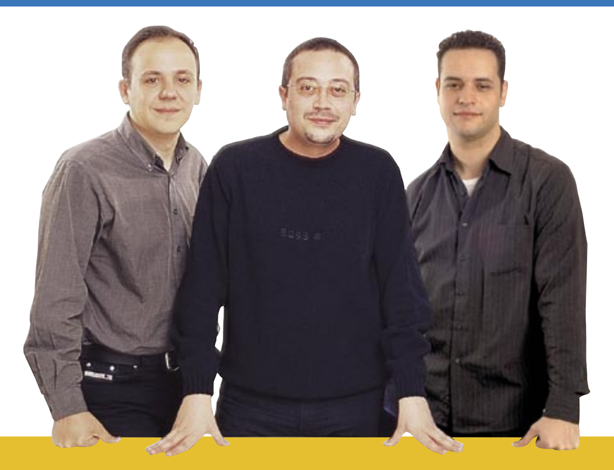
Empires: Los Albores de la Era Moderna
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96
Jamás la estrategia había sido tan real como en este juego capaz de adaptarse a los gustos de cada jugador.
▶ESTRATEGIA▶PC ▶ STAINLESS STEEL/ACTIVISION

9 N

TOCA Race Driver 2
▶COMENTADO EN MM 111 ▶PUNTUACIÓN: 90
Tiene menos nombre que su "primo", el de los rallies, pero su calidad es insuperable, y su jugabilidad, total.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS

10 (baja)

SpellForce
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 90
Esta combinación de estrategia, rol y acción en tercera persona es un juego divertido y absorbente como pocos.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶JOWOOD

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Esta revisión del clásico combina una increíble ambientación con una magnífica jugabilidad en una soberbia aventura.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2, GC, GBA ▶UBI SOFT

12 Counter-Strike: Condition Zero
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 70
El clásico mod de «Half-Life» vuelve con más fuerza que nunca con esta revisión, renovada y mejorada.
▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA

13 Armed & Dangerous
▶COMENTADO EN MM 109 ▶PUNTUACIÓN: 86
La acción directa y sin complicaciones se da la mano con un delirante argumento para formar un juego divertidísimo.
▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶PLANET MOON/LUCASARTS

14
Colin McRae Rally 04
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 87
La serie «Colin McRae» alcanza su punto más alto con esta nueva entrega, en la que se unen realismo y jugabilidad.
▶VELOCIDAD ▶PC, PS2, XBOX ▶CODEMASTERS

15 The Westerner
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 92
Una aventura con todo el encanto y la jugabilidad de los clásicos del género, pero con un motor 3D espectacular.
▶AVENTURA ▶PC ▶REVISTRONIC

=

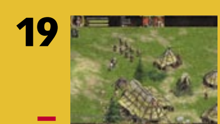
16 Broken Sword: El Sueño del Dragón
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una de las series de aventuras más famosas de todos los tiempos, vuelve en esta nueva entrega con energías renovadas.
▶AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2 ▶REVOLUTION/THQ

17
Lock On: Air Combat Simulation
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 90
Su impresionante motor y su fantástica calidad gráfica hacen de él el mejor simulador de combate aéreo moderno.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶UBISOFT

=

18 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Vuelve el antihéroe que revolucionó los juegos de acción con la invención del tiempo-bala y lo hace por la puerta grande.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ REMEDY/ROCKSTAR/TAKE 2

=

19 
Imperivm II
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 85
La segunda entrega del clásico de estrategia de FX hace gala de las mismas virtudes, incluyendo su impecable producción.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶HAEMIMONT/FX

=

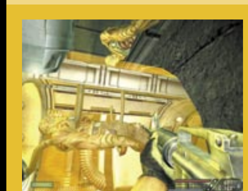
20
Total Club Manager 2004
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 93
No sólo es el mejor manáger del mercado, sino que además se puede usar en combinación con «FIFA 2004». Imprescindible.
▶DEPORTIVO▶PC ▶EA SPORTS

=

La referencia

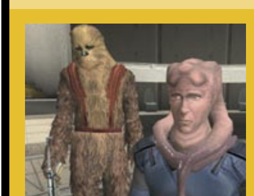
Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.

ESTRATEGIA
Empires
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96
Los creadores de «Empire Earth» vuelven a dar una lección de cómo se hace un juego de estrategia con este título, sin ningún lugar a dudas el mejor exponente de su género.
▶PC ▶STAINLESS STEEL/ACTIVISION



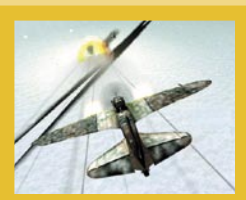
ACCIÓN
Far Cry
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 97
El más conseguido juego de acción hasta la fecha. Libertad de acción, una IA sobresaliente, una física extraordinaria y un nivel de interacción pocas veces visto.
▶PC ▶CRYTEK/UBISOFT

AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS



ROL
C. de la Antigua República
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 94
El universo Star Wars no consigue robarle el protagonismo a un sistema de juego brillante y completísimo, a la altura de los mejores juegos de rol de todos los tiempos.
▶PC, XBOX ▶BIOWARE/LUCASARTS

VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶ATARI



SIMULACIÓN
IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.
▶PC ▶1C MADDOX GAMES

DEPORTIVOS
Pro Evolution Soccer 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin esta longeva serie llega a nuestros PCs, y lo hace de la mano del simulador futbolístico más completo y realista que jamás hayamos probado.
▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos
RANKING DE LOS LECTORES

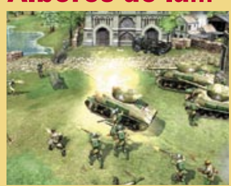
SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Empires: Los Albores de la Era moderna» se asienta en el primer lugar mientras vuelve a la lista «Medieval».

1 Empires: Los Albores de la... =



27% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 106
▶PUNTUACIÓN: 96
▶PC
▶STAINLEES STEEL

2 Warcraft III Reino del Caos =
23% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 90
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC
▶BLIZZARD

3 Commandos 3. Dest. Berlin (sube)
17% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 99
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶EA PACIFIC

4 Rise of Nations (sube)
19% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 102
▶PUNTUACIÓN: 98
▶PC
▶MICROSOFT

5 Medieval: Total War (N)
9% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 90
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC
▶THECREATIVE ASSEMBLY

Acción

«Call of Duty» se mantiene inalterable en la cumbre de la lista, a la espera de «Far Cry» su próxima amenaza.

1 Call of Duty =

38 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 106
▶PUNTUACIÓN: 95
▶PC
▶INFINITY WARD

2 Armed & Dangerous =
20 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 109
▶PUNTUACIÓN: 86
▶PC, XBOX
▶PLANET MOON/LUCAS

3 Max Payne 2 =
17 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 106
▶PUNTUACIÓN: 95
▶PC, PS2
▶REMEDY/ROCKSTAR

4 Medal of Honor: Allied Assault =
13 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 85
▶PUNTUACIÓN: 98
▶PC
▶2015/EA

5 U.T. 2003 (N)
12 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 94
▶PUNTUACIÓN: 94
▶PC
▶EPIC GAMES

Aventuras

«Broken Sword III» parece tener reservado un espacio entre los clásicos. Ahora bien, «Syberia II» entra con fuerza.

1 Broken Sword III =

34% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 107
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC, PS2, XBOX
▶REVOLUTION

2 URU: Ages Beyond Myst =
22% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 106
▶PUNTUACIÓN: 87
▶PC
▶UBI SOFT

3 Syberia (N)
21 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 92
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶MICRÖIDS

4 La fuga de Monkey Island (N)
17% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 70
▶PUNTUACIÓN: 89
▶PC
▶LUCASARTS

5 Runaway (baja)
6% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 79
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶PÉNDULO STUDIOS

Rol

La entrada den la lista de «Deus Ex 2» sorprende, pero más aún la ausencia de «Caballeros de la Antigua República»

1 Neverwinter Nights =

25 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 91
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC
▶BIOWARE

2 Baldur's Gate II Throne of Bhaal =
25 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 80
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶BIOWARE

3 Deux Ex 2. Invisible War (N)
20 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 110
▶PUNTUACIÓN: 89
▶PC
▶ION STORM

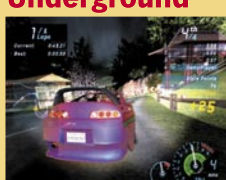
4 The Elder Sroll III: Morrowind (sube)
15% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 89
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC
▶UBI SOFT

5 Dungeon Siege (baja)
15 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 89
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

Velocidad

«Underground» está más y más fuerte en su puesto. Quizá la llegada de «Colin 04» y «Race Driver 2» cambien las cosas...

1 Need For Speed: Underground =



70% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 104
▶PUNTUACIÓN: 80
▶PC, PS2, XBOX, GC
▶EA GAMES

2 Grand Prix 4 (sube)
20% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 91
▶PUNTUACIÓN: 93
▶PC
▶ATARI

3 Rallisport Challenge =
8% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 97
▶PUNTUACIÓN: 70
▶PC
▶MICROSOFT

4 Moto GP 2 =
2% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 102
▶PUNTUACIÓN: 93
▶PC, PS2, XBOX
▶CLIMAX

5 Colin McRae 3 (N)
2% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 101
▶PUNTUACIÓN: 86
▶PC
▶CODEMASTERS

Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

«No sé si quiero volver la playa de vacaciones, y la culpa es de la demo de «Far Cry»»

Leonard (Madrid)

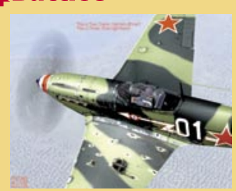
EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

Los seguidores de «Forgotten Battles» reaccionan a su anterior bajada, devolviéndole al puesto de honor.

1 IL-2: Forgotten Battles ↑



35% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 100
▶PUNTUACIÓN: 94
▶PC

2 Lock On ↓
28% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 108
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶EAGLE DYNAMICS

3 X_Plane Flight Simulator 6 ↑
22% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 104
▶PUNTUACIÓN: 81
▶PC
▶LAMINAR RESEARCH

4 Flight Simulator 2004 ↓
20% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 70
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MICROSOFT

5 Combat Flight Simulator 3 ↓
20% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC
▶MICROSOFT

Deportivos

Parece que los aficionados creen que «Pro Evolution Soccer 3» deberá estar mucho tiempo liderando la lista.

1 Pro Evolution Soccer 3 (=)

52 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 107
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC, PS2
▶KONAMI

2 FIFA 2004 (=)
55 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 106
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC, PS2, XBOX
▶EA SPORTS

3 Championship Manager 4 (N)
30% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 100
▶PUNTUACIÓN: 80
▶PC
▶SIGAMES

4 Total Club Manager 2004 ↓
10% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 107
▶PUNTUACIÓN: 93
▶PC
▶EA SPORTS

5 NBA Live 2004 ↓
2% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 107
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC, PS2, XBOX, GC
▶EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

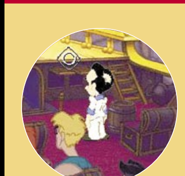
ESTRATEGIA

1 Starcraft 40 % de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD
2 Civilization III 33 % de las votaciones
▶MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶FIRAXIS
3 Age of Empires 27 % de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

ACCIÓN

1 M.o.H.: Allied Assault 38% de las votaciones
▶MM 85 ▶PUNTUACIÓN 98 ▶PC ▶2015/EA
2 Half-Life 33% de las votaciones
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶VALVE
3 Quake III Arena 29% de las votaciones
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶ID SOFTWARE

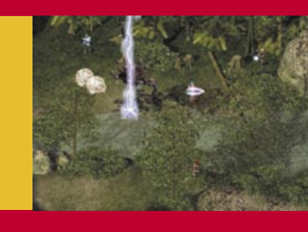
AVENTURAS



1 Leisure Larry VII 59% de las votaciones
▶MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA
2 Monkey Island II 25% de las votaciones
▶MM 42 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS
3 Syberia 16% de las votaciones
▶MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶MICROIDS

ROL

1 Ultima VII 48% de las votaciones
▶MM 63 (2ª Época) ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶ORIGIN
2 Diablo II 28% de las votaciones
▶MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶BLIZZARD
3 Baldur's Gate II 24% de las votaciones
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE



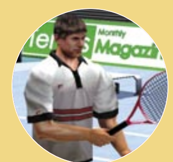
VELOCIDAD

1 Colin McRae Rally 2.0 43% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS
2 Fórmula 1 Grand Prix 2 31% de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE
3 Need For Speed 26% de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

SIMULACIÓN

1 IL-2 Sturmovik 40% de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
2 Flight Simulator 2 39% de las votaciones
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT
3 Silent Hunter II 21% de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT

DEPORTIVOS



1 PC Fútbol 2001 65% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC
2 FIFA 2003 22% de las votaciones
▶MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶EA SPORTS
3 FIFA 2002 13% de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 71 ▶PC ▶EA SPORTS

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Far Cry
Infierno en el Edén

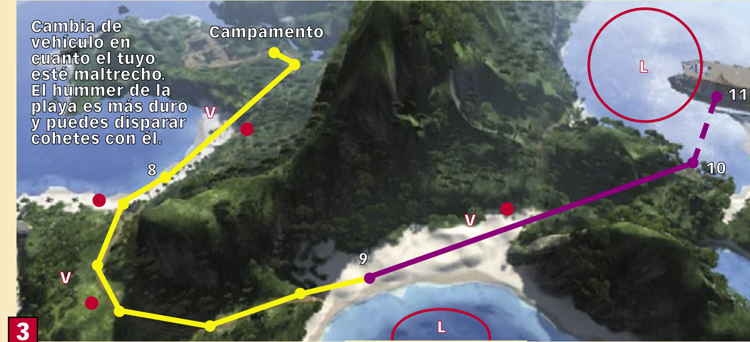
Naufragar hubiese sido el menor de tus males… Por desgracia, estás rodeado de mercenarios dispuestos a dispararte, y ni siquiera sabes la razón. Nosotros podemos ayudarte a rescatar a Valerie, pero serás tú quién se enfrente al peligro.

Leyenda

- A: Ala delta
- H: Helicóptero
- V: Vehículos
- L: Lancha
- N: Nido de artillería
- T: Torre de vigilancia
- E: Escaramuza
- **Circunferencia:** Área de influencia de una leyenda
- Enfrentamiento, enemigo (o grupo de enemigos)
- Ruta de la misión
- Ruta alternativa
- Tramos ocultos o bajo el agua.
- Tramos de vuelo

En esta guía vas a encontrar todo lo necesario para conocer tus bazas antes de jugarlas, e incluso podrás descubrir rutas y lugares que no conocías.
Hemos recorrido todos los rincones para enseñarte los caminos más eficaces, pero ten en cuenta que las posibilidades son casi ilimitadas. Conforme avance la guía, iremos obviando los enfrentamientos y centrándonos más en el complejo recorrido de los mapas. Hemos destacado las amenazas y los puntos clave que han de tenerse en cuenta. Las misiones que se desarrollan en mapas de interiores no ofrecen demasiadas alternativas, así pues, la cuestión es localizar a los enemigos y las llaves necesarias.
También te podemos darte una serie de consejos generales que podrás aplicar durante todo el juego. En primer lugar, usa los binoculares intensivamente, sobre todo en espacios abiertos, puesto que cada enemigo quedará fijado en tu radar. Permanece atento a tu nivel de sigilo –si puedes ver a un enemigo, él podrá verte a ti–. Intenta que no se activen las alarmas, pues ello implicará la llegada de refuerzos.
Utiliza también el modo de puntería para acertar a tus adversarios a la primera y ten presente en qué consiste el disparo secundario de cada arma. Por último, procura intervenir lo menos posible cuando veas enfrentarse a los mutantes con los mercenarios. Recuerda que casi siempre es mejor pensar las cosas antes de actuar. ¡Ah!, y reza todo lo que sepas…

MISIÓN 1: ENTRENAMIENTO



La ruta más segura pasa por entrar al campo buceando por el riachuelo. Ya en los barracones, seguro que vas a encontrar la munición que necesitas.

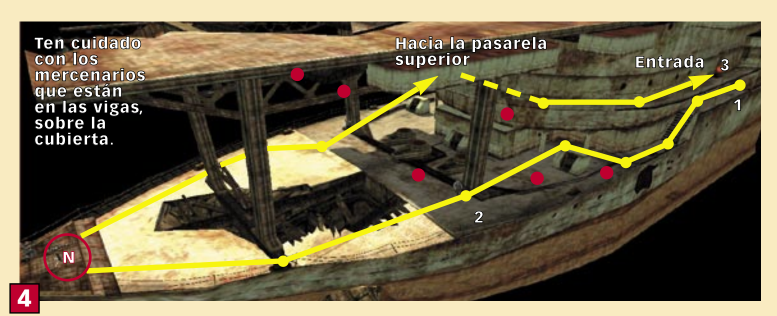
H
5b
V
6a Vehículo
4b
5a Tanque
Entrada al Campamento
4a
2

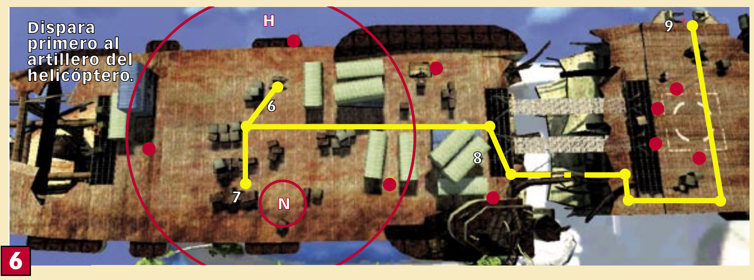
1 **▶AVANZA HASTA QUE OIGAS** al guardia. Evitarás que te descubra, yendo por la pared izquierda y caminando por el agua. Tras el derrumbamiento de rocas hay una sala con una pistola sobre una caja, munición y un chaleco antibalas al fondo. En cuanto alcances la salida al exterior deslízate sigilosamente por la ladera de la montaña, 1 o ve hacia las cabañas de la playa y barre a todos los soldados 2b para obtener fusiles y munición. En la caseta 3 encontrarás los binoculares. Úsalos para otear y localizar al máximo de enemigos en el campamento.

2 **▶ENTRA POR LOS MATOJOS** de la derecha de la torre 4a. Puedes llegar al campo ocultándote tras el tanque 5a. Si ves la ocasión, empuja el tanque que se encuentra anclado para generar confusión. Desde allí, corre para alcanzar el coche 6a. También puedes rodear el campo por el riachuelo de la izquierda 4b para irrumpir desde los barracones 5b.

3 **▶CONDUCE EL VEHÍCULO** por el camino y a lo largo de la playa 8. Pronto te toparás con coche tripulado. Sigue el camino disparando a cualquier enemigo que encuentres a tu paso pero no te detengas la playa que está defendida por coches y una lancha 9. Llegarás hasta otra playa 10 con un gran portaaviones japonés encallado al fondo. Para entrar en él debes bucear hasta la grieta que hay en el frontal de su casco 11, evitando alertar a la lancha y a los francotiradores de la cubierta.

MISIÓN 2: PORTAAVIONES





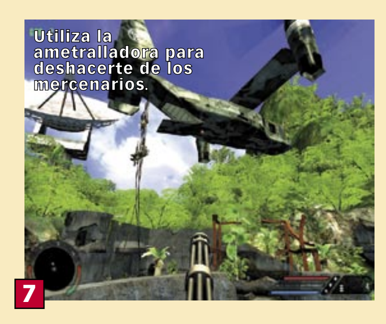
▶LÁNZATE AL AGUA y sube por las las escalinatas. Ábrete paso entre los guardias hasta la primera salida a la cubierta, justo después de una sala donde hallarás un botiquín.

4 **▶TE ENCONTRARÁS** con varios enemigos 1. Cúbrete con las columnas para deshacerte del artillero 2 y los tiradores. Luego entra de nuevo por la pasarela superior 3.

5 **▶HALLARÁS OBJETOS PERSONALES** de Valerie 4. Continúa, abriéndote paso hasta las escalinatas que dan a la segunda cubierta 5. Antes de subir coge el botiquín y el chaleco.

6 **▶PONTE A CUBIERTO** y destruye el helicóptero 6. Elimina al artillero y barre a los enemigos con su ametralladora 7, después avanza sobre el puente 8 y toma la zodiac 9.

MISIÓN 3: LA FORTALEZA


Utiliza la ametralladora para deshacerte de los mercenarios.
7

Sobre la mesa del operador se encuentra la llave de la armería.
8

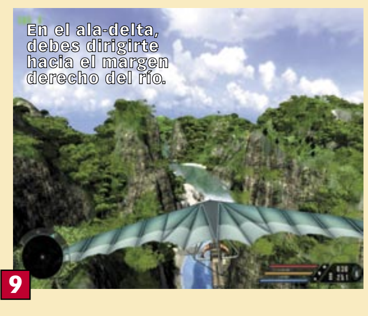
▶**El camino más rápido** consiste en dar un rodeo a través de la bahía que hay tomando rumbo Suroeste hacia la costa. El único obstáculo es una lancha de vigilancia.

▶**La ruta más directa** es la que atraviesa las isletas centrales. Si caminas bajo el muelle no te verán llegar y podrás hacerte con una lancha armada. En una de las cabañas de los islotes hay un rifle de francotirador pero con escasa munición. La playa más cercana está poblada de enemigos. Puedes dar un rodeo para llegar a la playa que hay más al Este. Te enfrentarás a menos enemigos y, –si no lo destruyes– podrás usar un vehículo armado para subir hacia el BÚNKER, donde hay presencia enemiga. Si ves la linterna, cógela.

7 ▶**Tras la salida del BÚNKER,** llegarás al fuerte. Podrás identificarlo por la antena de comunicaciones que sobresale del mismo. Deshazte de los marines que hay en el fuerte y de los que vendrán en su apoyo deslizándose desde el transporte aéreo, un V-22 Osprey. Vendrán más helicópteros, así que destruye la cámara de seguridad para que se abra la puerta de las instalaciones. Si no, tendrás que enfrentarte a la artillería de una patrullera que te atacará desde la costa.

8 ▶**Elimina al operador** de la sala de comunicaciones, recoge su tarjeta de seguridad y úsala para abrir la verja que guarda los explosivos. Ve a la sala máquinas, coloca la carga y huye de la explosión.

MISIÓN 4: EL EMBARCADERO


En el ala-delta, debes dirigirte hacia el margen derecho del río.
9

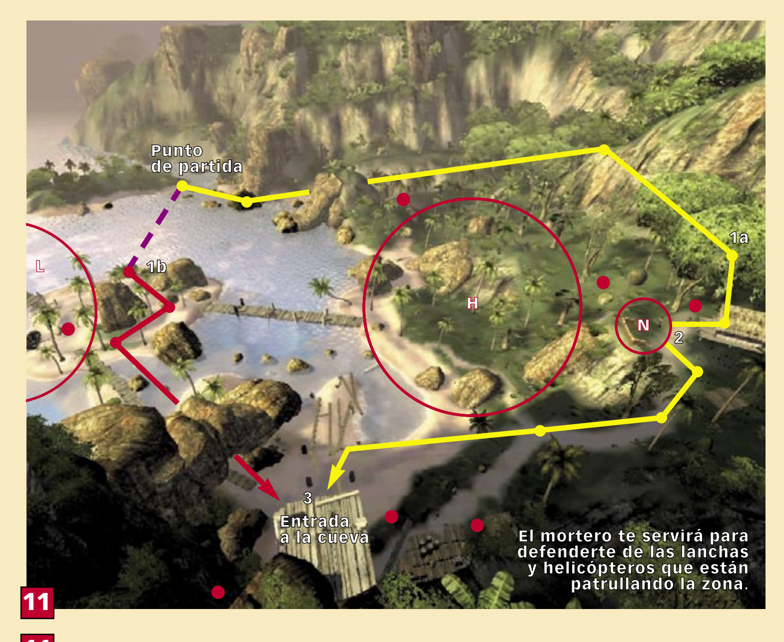
Puedes enfrentarte al helicóptero desde la lancha.
10

9 ▶**Después de la escaramuza** en el campamento, lánzate en el ala-delta que hay al borde del precipicio. Te toparás con un helicóptero que no podrás eludir. Puedes ignorar el ala-delta y deslizarte por el sendero hasta el río, donde patrulla una lancha. En ambos casos tienes que llegar a la orilla de la derecha, donde verás que hay una torreta con dos guardias. Deshazte rápido de ellos y toma la ametralladora fija para defenderte de los refuerzos.

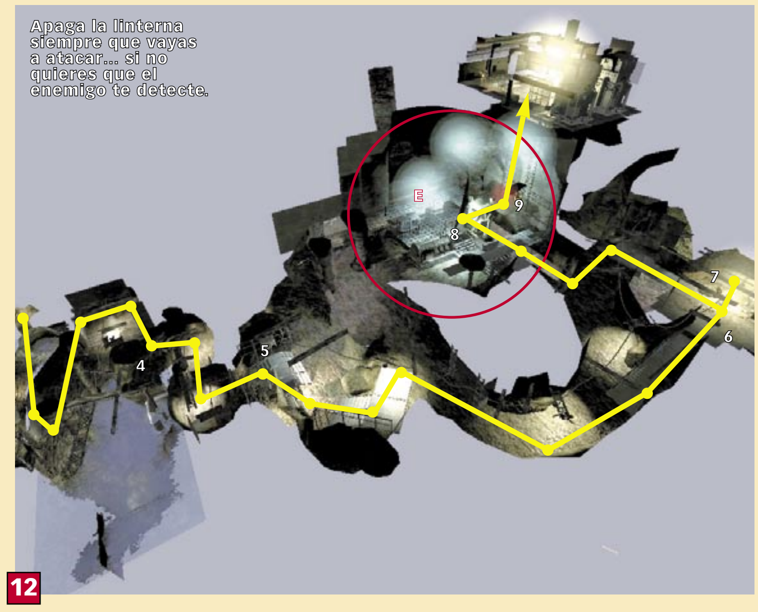
▶**Camina hasta la torre** de vigía y elimina a los francotiradores para robarles el rifle y la munición. Después tendrás que abrirte paso por la selva hasta el perímetro del campamento, custodiado por varias torres y una ametralladora en el centro, que más adelante podrás utilizar contra un helicóptero. En el almacén hay un pase de seguridad. Recoge los explosivos que hay en la nave y ve a la armería, donde, antes de colocar la carga, puedes recoger munición y equipo. Por último, ve hasta el aparcamiento para tomar un vehículo y destruir el que saldrá en tu busca, que aguarda emboscado.

10 ▶**Sigue por el sendero** natural o por el atajo de la derecha hasta la barricada. Allí interrumpirá tu paso un camión averiado. Cruza el riachuelo y lanza uno de los cohetes del coche hacia la torre. Tienes varias rutas válidas para llegar hasta el embarcadero donde habrá más enemigos. No olvides disparar primero a los barriles explosivos.

MISIÓN 5: LA PLAYA Y LA CUEVA



El mortero te servirá para defenderte de las lanchas y helicópteros que están patrullando la zona.
11



Apaga la linterna siempre que vayas a atacar... si no quieres que el enemigo te detecte.
12

11 ▶**Puedes llegar al islote** buceando y emprender, desde allí 1b, un asalto suicida. Pero, es más efectivo, rodear la costa, subiendo por la ladera, sin hacer ruido, hasta llegar a la caseta 1a. Allí te descubrirán. Entra en la cabaña para guarecerte del helicóptero de apoyo. Recoge el pase de seguridad y la linterna. Desde allí mismo, barre la entrada de la cueva con el mortero 2 y después desciende y entra en la misma 3.

12 ▶**En el interior de la cueva** enciende la linterna. Rodea el estanque por la izquierda 4, sigue a través de la galería 5, y en la bifurcación ve por la derecha, subiendo hasta 6, donde encontrarás el interruptor 7 que restaura la corriente. Púlsalo. Luego desciende hasta la sala del generador 8, atestada de enemigos. Pulsa el interruptor 9, sube en el ascensor y habrás alcanzado el laboratorio.

MISIÓN 6: BOSQUE

13

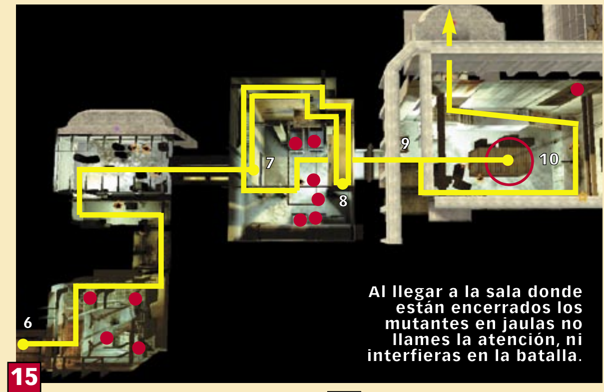
13 ▸**AL SALIR** del laboratorio verás que el bosque es un vivero de mutantes, y pronto se convertirá en un campo de batalla, así que en lugar de ir por el circuito de puentes colgantes, ve por las escaleras de piedra a tu derecha. Cuando la expedición de mercenarios se detenga atácales, roba el jeep y pisa el acelerador siguiendo el sendero que lleva hasta el siguiente edificio. Allí encontrarás un ascensor que lleva al laboratorio principal. Adéntrate en las instalaciones y deshazte de los mutantes que tengas a tiro.

▸**DEBES ENCONTRAR** un pase de seguridad. Una vez lo tengas, podrás abrir una verja antes inaccesible. Al salir de las instalaciones continúa por el sendero,–si puedes, con uno de los vehículos del complejo– hasta adentrarte en el bosque.

▸**DETÉN TU COCHE** para atacar a los mercenarios que esperan en la barricada, y más adelante en la muralla del castillo superior. Rodea las ruinas y al llegar a la muralla, ponte a cubierto, porque en lo alto de la torre, al otro lado del puente, hay un artillero. Utiliza los binoculares para localizarlos. Cuando no quede ninguna oposición, toma los explosivos, sube a las almenas y usa el rifle con mira telescópica para barrer a los centinelas de la muralla. Luego ve hasta la grieta, coloca los explosivos y aléjate. Dentro del perímetro tendrás que acabar con un helicóptero y varios tipos más.

MISIÓN 7: BÚNKER

14



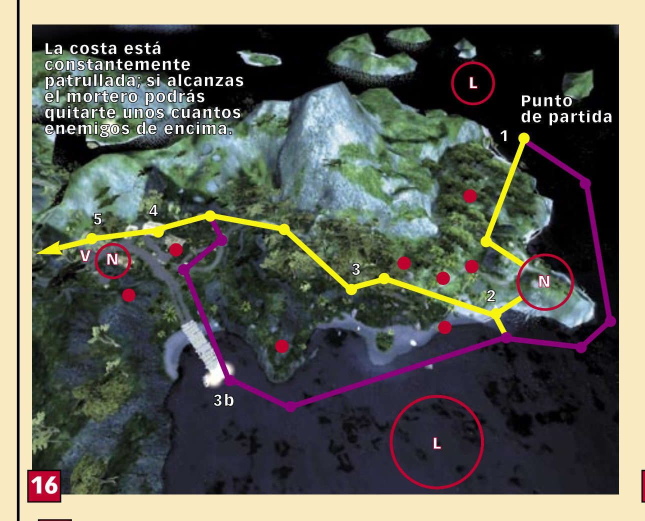
15

▸**VE HASTA EL ASCENSOR,** abajo te espera una comitiva. Desciende luego al sótano. En el laboratorio, tendrás que enfrentarte a dos mercenarios y un científico. Continúa avanzando, pero cuidado con varios mutantes que te encontrarás durante el recorrido, antes de llegar a las escaleras. Cuando llegues a una sala con dos puertas, toma primero la de la derecha 1, neutralizando a los mercenarios que guardan el paso. Llegarás a una sala donde podrás reequiparte 2.

14 ▸**PASA DE LARGO** las jaulas 3 y cuidado con los bichos agazapados en la siguiente sala 4. Sigue y elimina, desde la ametralladora 5, cualquier oposición.

15 ▸**AQUÍ VERÁS** alejarse el helicóptero de Valerie 6. Ve a la sala de los especímenes 7 y rápidamente, pulsa el interruptor 8. Las jaulas se abrirán, creando un caos favorable. Baja y sigue por el portón 9. Puedes disparar a la cadena del contenedor para aplastar a varios enemigos 10 y salir de allí.

MISIÓN 8: ACCESO AL CONDENSADOR



16

17

16 ▸**AGAZAPADO** en la playa 1, espera a que aparezca la lancha. Elimina a sus ocupantes y llévala hasta la playa 2. Atraviesa el bosque caminando sigilosamente por la ladera 3. También puedes optar por llegar al embarcadero en 3b, es un camino más directo.

▸**ENTRA EN LA CABAÑA** central 4 y toma las gafas de visión nocturna. Aléjate de las ventanas y espera a que los enemigos vayan a buscarte. En el exterior, y con la visión termal activada, deshazte de la ametralladora, toma el vehículo 5 y continúa por el sendero.

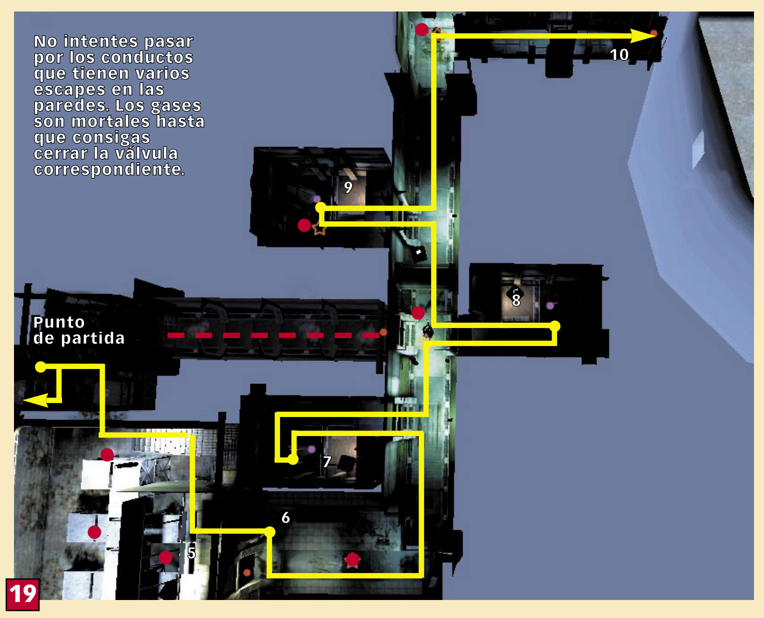
17 ▸**TOMA EL CAMINO** que desciende hacia la izquierda y vadea el lecho del río 6. En la otra orilla 7 hay una caseta con mercenarios y un francotirador sobre la catarata. Cuidado con la ametralladora y los mercenarios que esperan agazapados tras la barricada 8.

▸**EN LUGAR DE ATACAR** el campamento de soldados ve por el bosque hasta la estructura 9, elimina sigilosamente a los guardias y adéntrate en el recinto 10, dónde debes coger el pase de seguridad de un empleado y acceder al paso interior por el portón.

▸▸

MISIÓN 9: RECINTO DEL REGULADOR

18



19

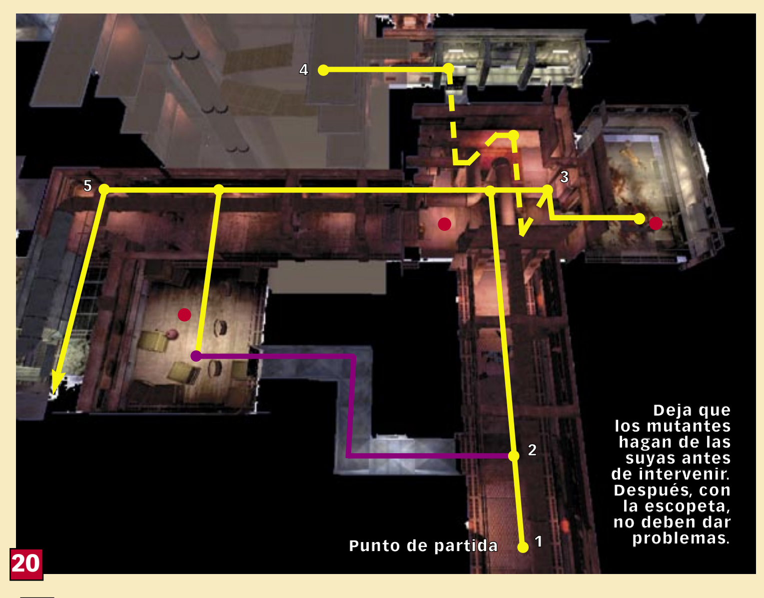
18 ▸**LA RUTA MÁS SEGURA** es la de la rivera izquierda 1 hasta la torreta 2. También puedes tomar el vehículo 2b y pasar por el puente flotante a toda prisa 3b. Deshazte de todo el personal sobre la plataforma. Puedes llegar hasta la entrada del regulador desde la torre 4a o saltar con el vehículo a toda velocidad 4b.

DESHAZTE DE LOS MERCENARIOS y operarios, y elimina a otros cuatro hombres en la sala contigua y el científico del laboratorio, toma la llave roja y asciende hasta por las escaleras con la visión térmica para encontrar la válvula. Accede a la gran sala de tu derecha. En la oficina se encuentra la llave verde. Prosigue...

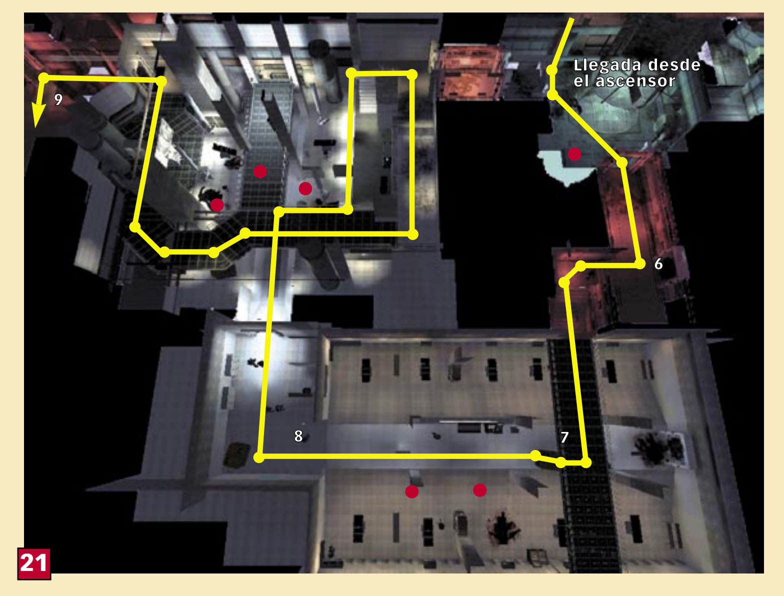
19 ▸**COGE LA LLAVE AZUL** que verás en la oficina 5, opera la válvula 6 de la sala de control. Elimina a los enemigos y entra en el primer regulador 7. Mueve la válvula. Dirígete al segundo regulador 8 y haz lo mismo. Repite el proceso con el tercer regulador 9. Ahora ya puedes ir hacia el gran ventilador 10.

▸**RODEA EL RECINTO CILÍNDRICO** que está plagado de centinelas de élite. Ten cuidado cuando te disparen a través de las columnas. Más adelante te toparás con más mercenarios e incluso transportes aéreos. Librarás una feroz escaramuza. Rompe el candado de la reja a la derecha y salta al conducto del aire.

MISIÓN 10: INSTALACIONES DE CONTROL



20



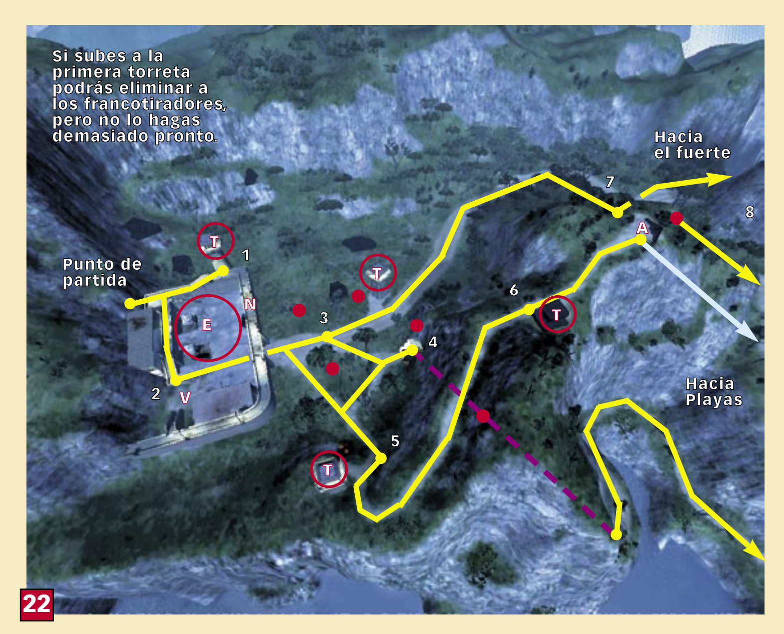
21

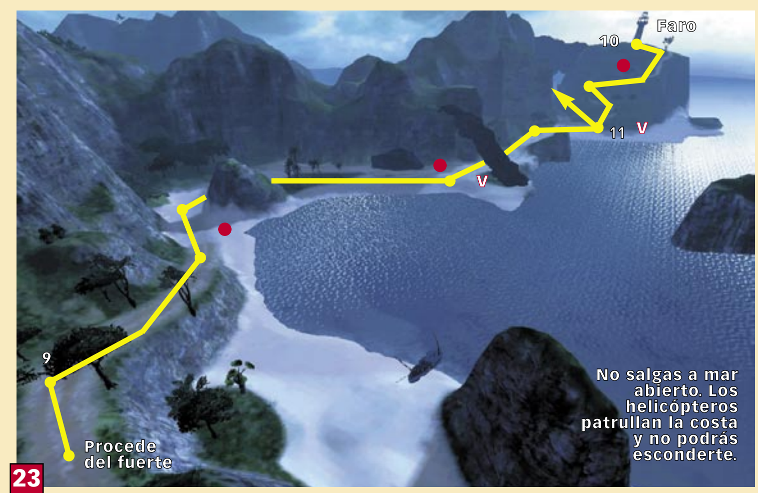
20 ▸**ESPERA JUNTO AL CADÁVER** y aparecerá un mutante. Sigue hasta 2 y elimina a los engendros hasta que alcances las escalinatas verticales en 3. Ve por el conducto hasta la primera válvula, en 4 y gírala. Eliminarás el escape que impedía el paso... 5. Continúa con las siguientes válvulas eliminando los enemigos que vayas encontrando a tu paso. Una de ellas está al otro lado del "abismo" y en un nivel superior al que visitaste antes. Desde ese lado puedes cruzarlo y subir aún más para llegar a la tercera y última válvula que debes manipular.

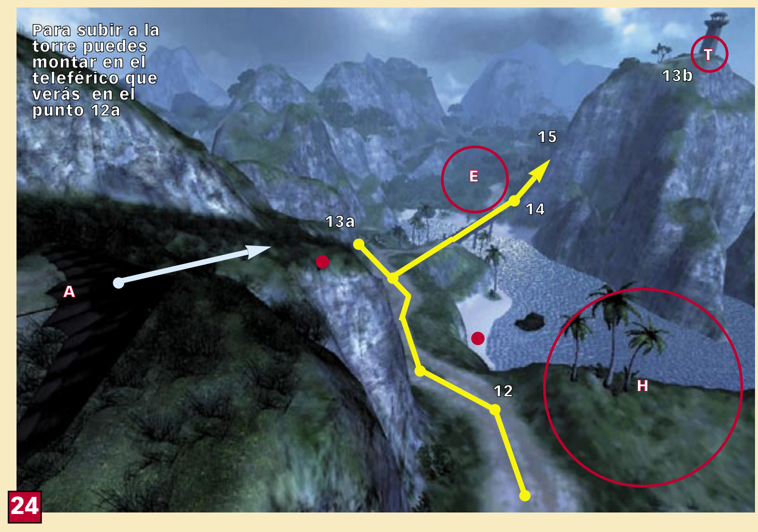
21 ▸**CUANDO BAJES DEL ASCENSOR** te verás en medio de una gresca entre mutantes y soldados. Ve por el pasillo 6 hasta la pasarela elevada que cruza la sala de rehabilitación 7, liquida a los elites y haz lo mismo en la sala de operaciones 8. Recorre el pasillo superior hasta la salida 9.

Verás un mercenario operando una ametralladora contra multitud de mutantes.Toma el control del arma y dedícate contener la horda de seres que se te viene encima. Cuando termines en el pasillo, podrás continuar, pero mucho cuidado si entras en los baños… hay más mutantes.

MISIÓN 11: REBELIÓN







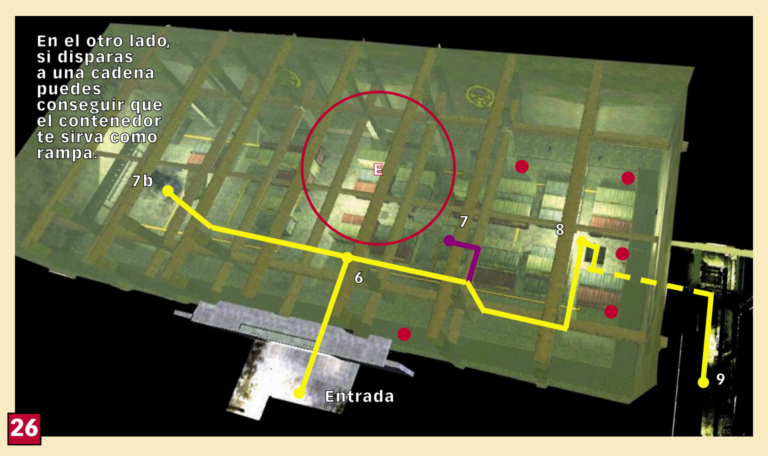
22 ▶**NADA MÁS SALIR** de la estructura, aparecerás en medio de otra batalla entre mutantes y mercenarios. Puedes ignorarlo todo y tomar el vehículo 2 saliendo del fuerte hasta la cima donde está el ala-delta 7.

▶**APURA EL PLANEO** lo más que puedas a lo largo de la costa. Una vez allí, asciende por la ladera evitando los desprendimientos de rocas, las barricadas de fuego y los enfrentamientos con mutantes. Toma el camino hacia un puesto fortificado 8.

23 ▶**SUBE AL COCHE** y acelera 9. Puedes seguir hasta el faro 10 –desde donde descubrirás otro ala-delta– o continuar por el cañón 11.

24 ▶**SI SUBES EN ALA-DELTA** procura hacer un recorrido largo que te impulse más allá de la feroz batalla en el puente 14. Si vas por el sendero, 15 procura apurar las armas del vehículo. Puedes subir la torre 13 para despejar de amenazas la zona en lo posible y llegar con mayores garantías al edificio de los archivos 15.

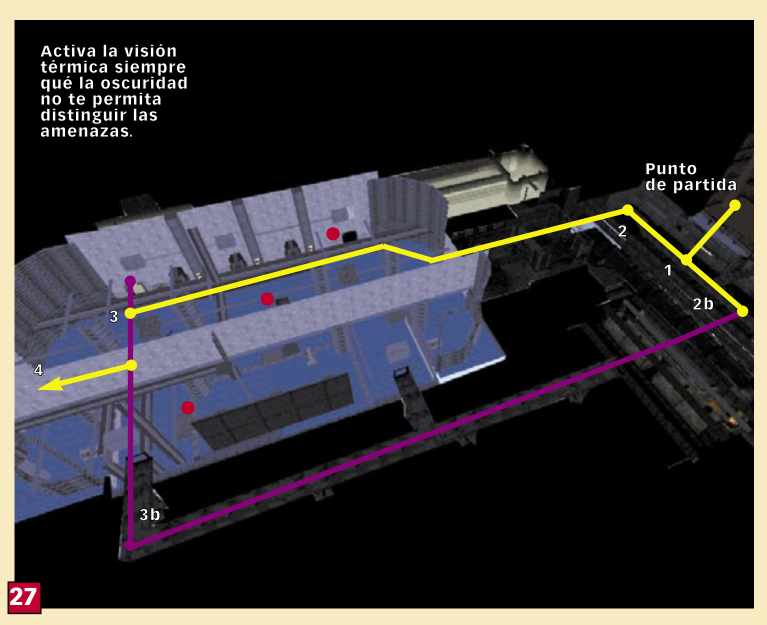
MISIÓN 12: LOS ARCHIVOS

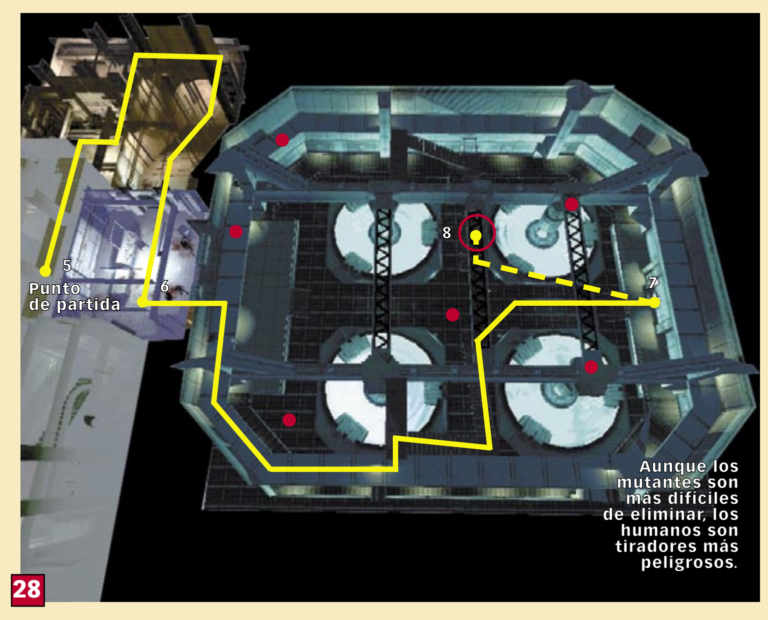


25 ▶**HASTA QUE SALGAS AL EXTERIOR,** tendrás que hacer buen uso de la visión térmica. Después, saldrás por una galería desde la que debes utilizar los binoculares para ver todo el panorama 1. Multitud de enemigos, francotiradores, un helicóptero que escapa y un Osprey repleto de commandos dirigirán sus disparos hacia ti 2. Concéntrate en los que vienen del avión y elimina a cuantos francotiradores puedas, con especial atención a la ametralladora. Tienes que alcanzar el segundo almacén al otro extremo del puente 5. No olvides recoger la llave 4.

26 ▶**NADA MÁS ENTRAR** en la sala de contenedores ve por la derecha evitando a los mutantes y elites 6. Deja que resuelvan la batalla entre ellos. Mientras tanto, podrás ocultarte en el interior del contenedor. Tira alguna granada para acelerar el desenlace 7. Después, elimina a los restantes soldados y dirígete hacia el extremo de la puerta. Mira al techo y dispara a una cadena que sujeta una caja suspendida. La caja caerá, abriendo un boquete en el suelo que te permitirá transitar un túnel secreto hasta el ascensor 8, que a su vez lleva a las salas de refrigeración 9.

MISIÓN 13: SALAS DE REFRIGERACIÓN



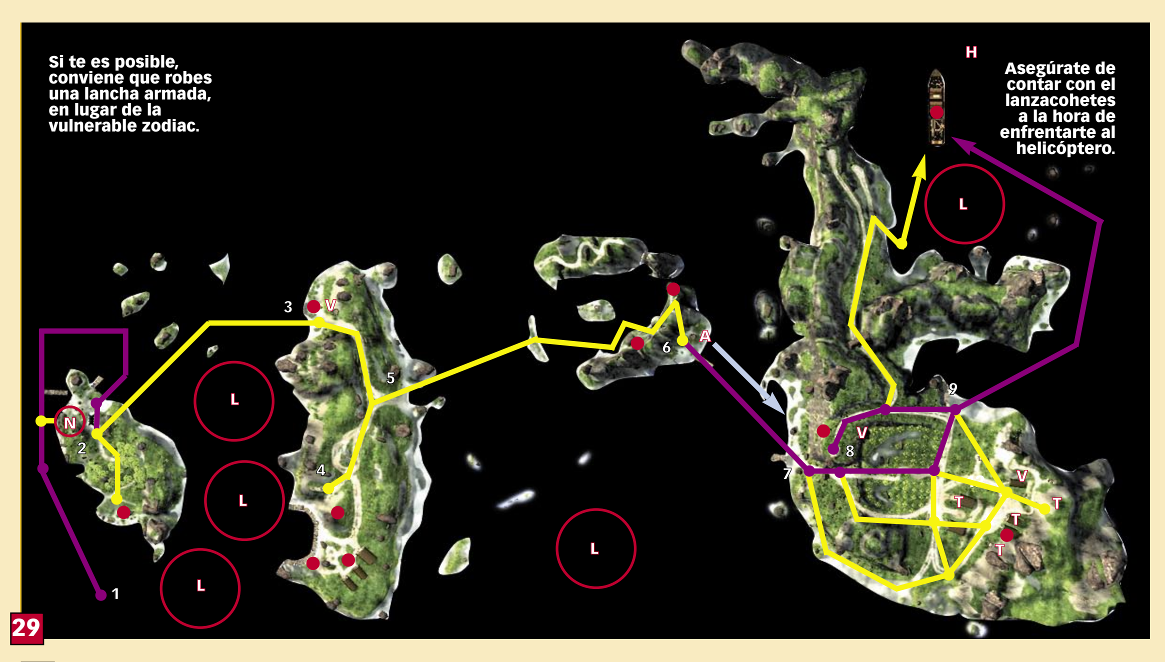


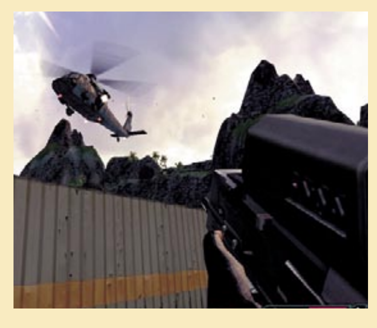
27 ▸**NADA MÁS SALIR,** te las verás con dos colosos, uno a cada lado 1. Sigue hasta la gran sala por el conducto secreto 2b para que puedas disparar selectivamente a los enemigos desde el agujero 3b. Luego ve hasta la puerta 4. En el siguiente pasillo, encontrarás resistencia. Tu objetivo es llegar a la sala del holograma. Tras combatir, ve por la puerta desbloqueada atravesando las cámaras de gestación hasta la sala del interruptor. Regresa a la sala del holograma y ve al elevador.

28 ▸**AQUÍ, EL PROBLEMA** es la concentración de enemigos, especialmente los mutantes. Ve hasta la puerta del fondo 5. Acto seguido, atraviesa la sala de control 6. Elimina los enemigos de cualquier clase en la zona y pulsa el interruptor del fondo 7.

▸**LA SALA QUEDARÁ INUNDADA** de agua. Bucea hasta la trampilla que hay en en el centro del techo 8 y sigue por el conducto de aire hasta poder respirar. Te restará enfrentarte con varios mutantes de los más grandes y reunirte con Valerie.

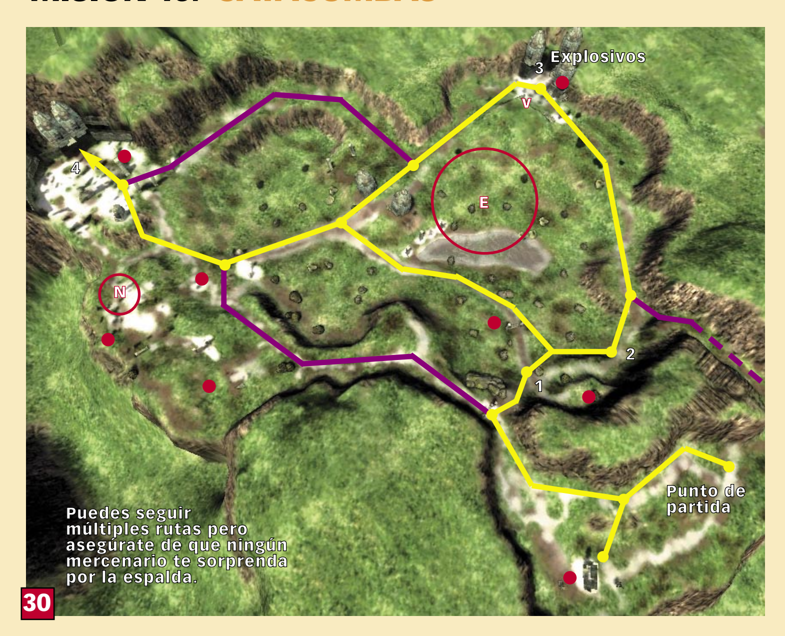
MISIÓN 14: EL CARGUERO



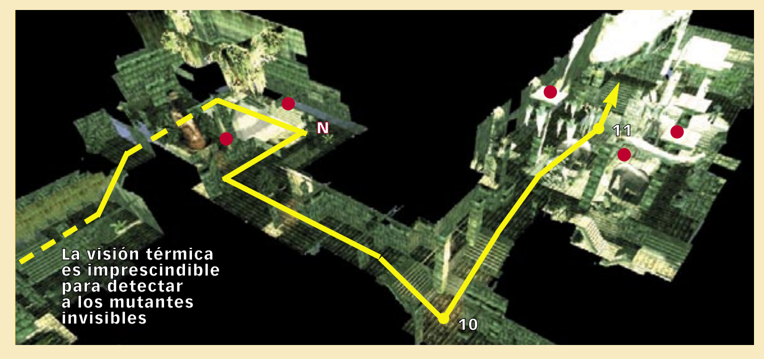


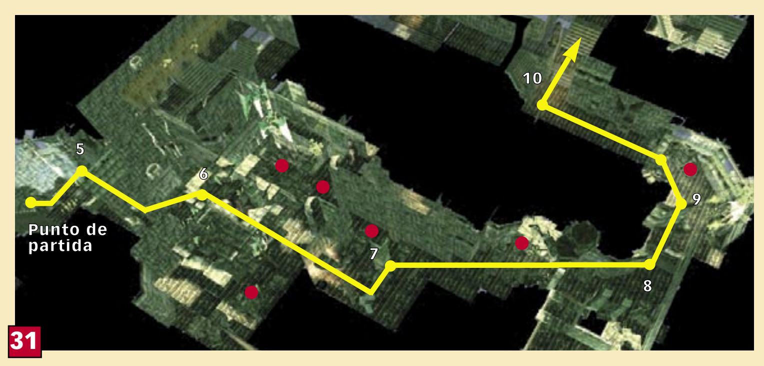
29 ▸**VE CON LA ZODIAC,** 1, rodeando la primera isla sin que te intercepten las lanchas ni te detecten los hombres en tierra. Debes infiltrarte en el campamento 2 y robar tres cargas explosivas en una tienda de campaña. Toma la zodiac de nuevo para dirigirte a la siguiente isla 3, pero no embarques si hay vigilancia marítima, puesto que serás derribado. En la segunda isla, sigue el sendero hasta la antena 4, eliminando élites. Coloca la primera carga en el interior del edificio y sal por piernas. Lleva el coche hasta playa 5, coge otra zodiac y alcanza la parte derecha de la tercera isla. La antena se encuentra en la cima, siguiendo el sendero natural 6. Una vez derruida, toma el ala-delta y planea de forma oblicua hasta 7. Debes dar un rodeo para alcanzar la tercera antena 8. Ve con cuidado, porque habrá francotiradores y artilleros que te dispararán desde todos los lados. Ve hacia el carguero 9. Tienes que trepar a cubierta por la red de su parte frontal izquierda. Deshazte de los enemigos y toma explosivos del camarote. Cuando hagas explosionar el barco tendrás que enfrentarte con el helicóptero de Crowe.

MISIÓN 15: CATACUMBAS



30



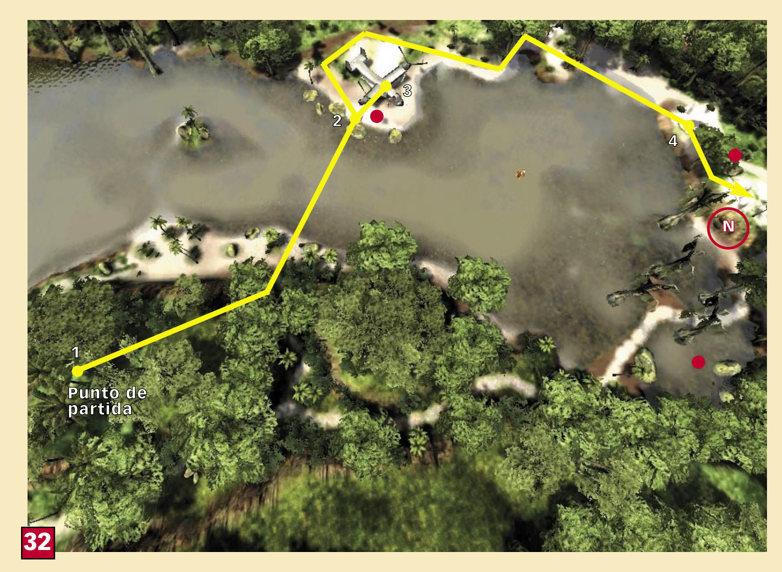


31

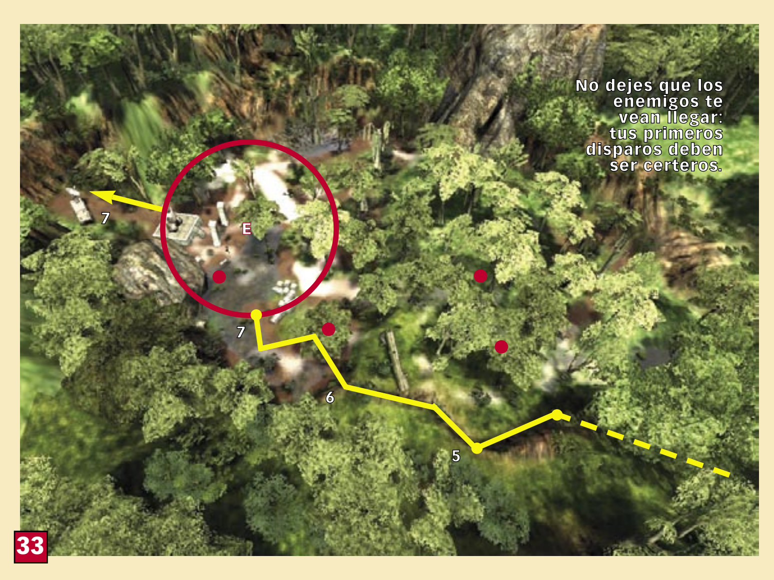
30 ▸Ve por el sendero superior de la derecha hasta el paso en 1. Recorre el bosque pegado a la ladera 2 hasta llegar al campo de mercenarios 3. Allí hallarás explosivos y un vehículo que debes aprovechar para moverte rápidamente por el terreno. Coloca las cargas explosivas en la entrada a las catacumbas y baja por las escaleras 4.

31 ▸La gruta esconde numerosos enemigos. Te encontrarás con bombonas de gas nervioso que impiden el paso pero pueden destruirse con granadas. Habiendo llegado a la tercera galería 5 tienes varias bifurcaciones. Deshazte de los enemigos y ve por el centro de la sala 6 hacia la derecha. Encontrarás explosivos junto a paquetes de munición y un PDA 7. En los puntos 8 y 9, atravesarás otras dos barreras de gas nervioso, y detrás de ellas te esperarán más mutantes. Además de los dos colosos, debes estar muy atento a los mutantes menores, tanto o más peligrosos. Después ve hasta la sala 10 que encontrarás convertida en un campo de batalla. Atraviesa el fuego cruzado mientras exista confusión para colocar las cargas en el lugar preciso 11 y salir de ese infierno.

MISIÓN 16: PASO FLUVIAL



32



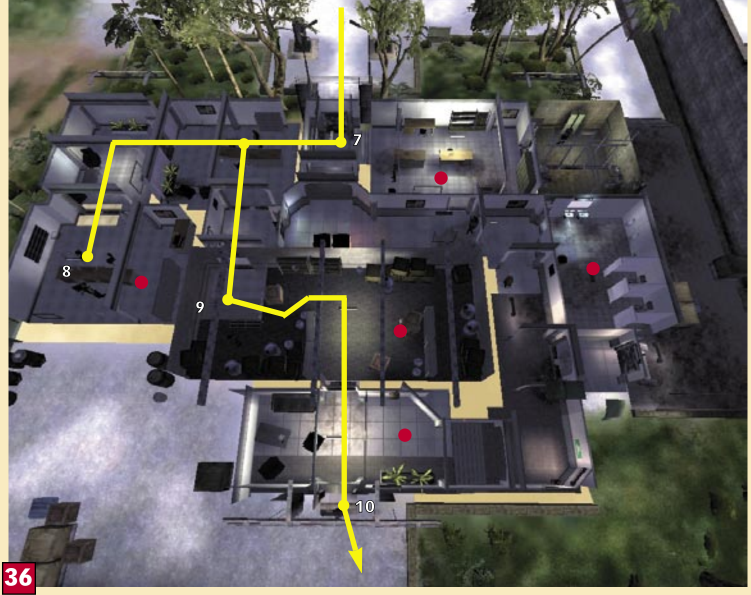
33

▸Desciende por la ladera Desciende por la ladera y toma la orilla derecha del río para evitar la detección inicial. Alcanza la zodiac en el embarcadero y navega siguiendo el rumbo marcado. Pronto, tendrás que enfrentarte a varias lanchas. Consigue una de ellas y prosigue.

32 ▸A lo largo del río, tendrás que enfrentarte a diversas lanchas, helicópteros y puestos de artillería. Más adelante, –en la orilla derecha– verás un V-22 aterrizado 2. Elimina a los pilotos y recoge el dispositivo que encontrarás dentro de la bodega 3 del transporte aéreo.

33 Avanzando un poco más, te toparás con decenas de soldados elite 5. Para eliminarlos, mantente en la senda del riachuelo, 6 ocultándote entre los árboles y atacando a los enemigos uno a uno. Cuando acabes con todos ellos, tendrás que dar cuenta de Crowe, 7 el tipo del sombrero. Pasa por encima de su cadáver y róbale los datos de la PDA, así como una suculenta ametralladora. Finalmente, camina en dirección a la estatua y continúa tras de ella hasta llegar al camión militar. Introduce los datos de la PDA en el equipo del remolque 8.

MISIÓN 17: EL PANTANO

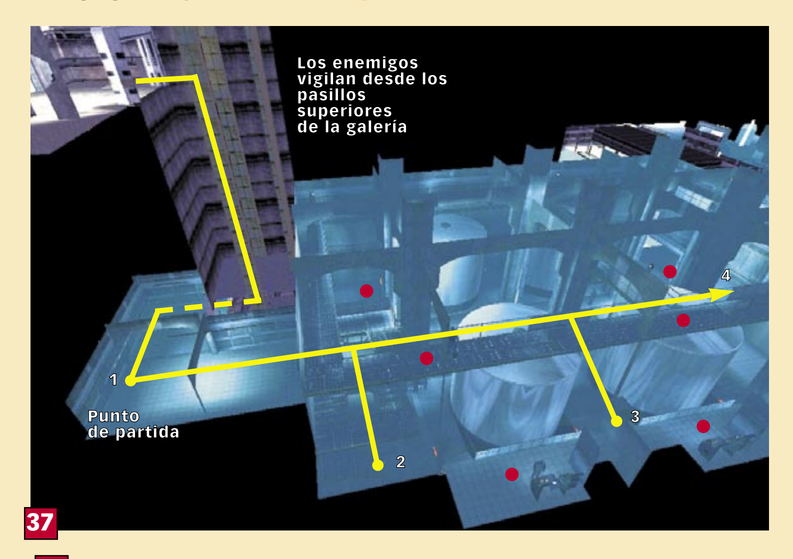


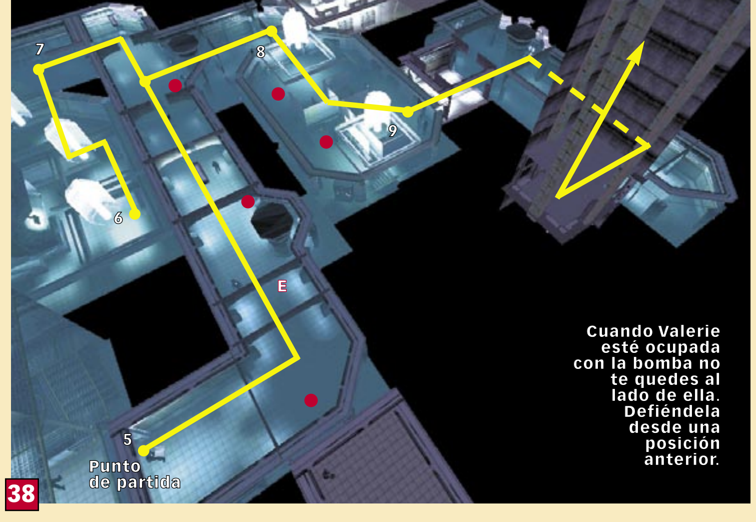
34 ▸**DIRÍGETE AL CAMPAMENTO** a través del camino 2, elimina a los centinelas y toma el hummer 3. Espera a que Val se ponga al volante. Con la ametralladora activa, neutraliza al menos cuatro vehículos enemigos que te perseguirán por el sendero 4, hasta llegar a 5, disparando a sus ocupantes.

35 ▸**SI APARECE UN HELICÓPTERO,** utiliza la ametralladora en lugar del lanzacohetes. Pronto llegarás a la entrada del complejo 6.

36 ▸**TODO EL COMPLEJO** está plagado de soldados. Cuando ambos estéis dentro os separaréis. Tu tarea consiste en localizar los códigos, y luego Val te dará acceso a la verja. Entonces, busca un detonador. Volveréis a reuniros y te pedirá que encuentres la llave roja 8 para abrir la puerta. Después busca el detonador 10. Cuando lo tengas tendrás que combatir contra los centinelas del recinto, con el fin de permitir a Valerie entrar en un edificio para robar una cabeza nuclear.

MISIÓN 18: LA FÁBRICA



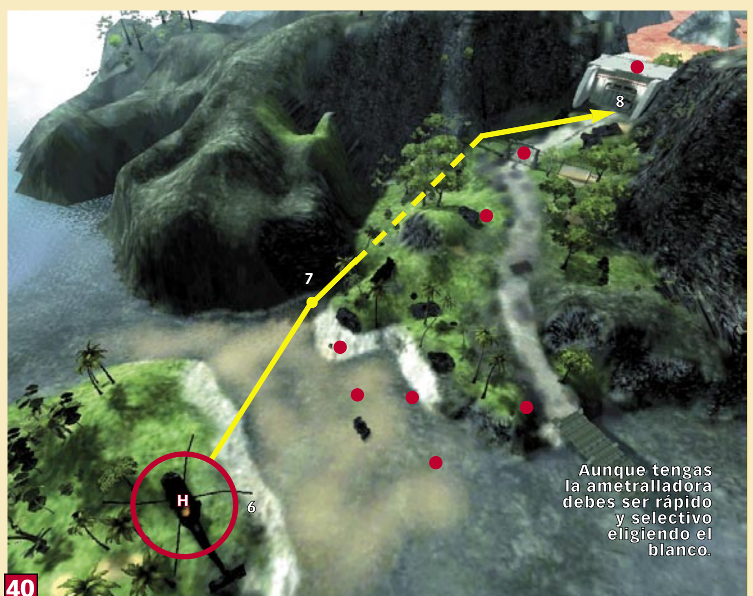


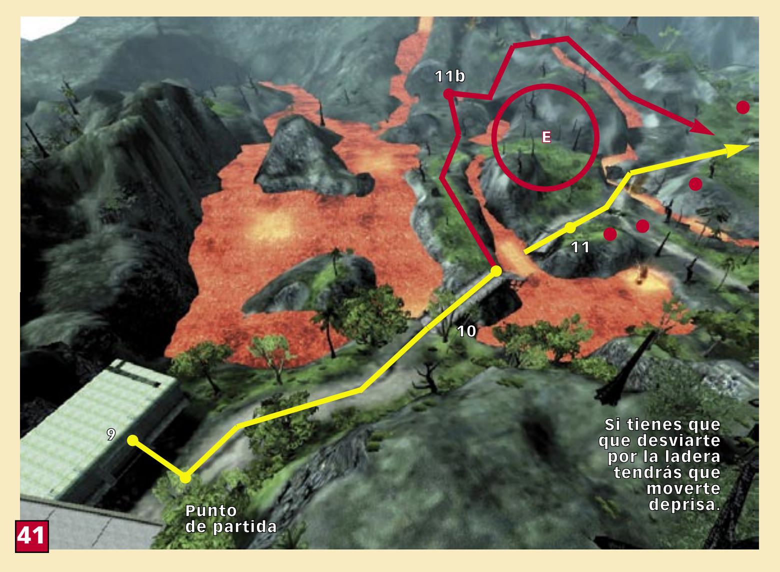
37 ▸**ABRE LA COMPUERTA** del ascensor y baja a la fábrica con Val 1. Suprime toda resistencia la sala de los depósitos. Ábrele la compuerta a Val y espera a que se reúna contigo 4.

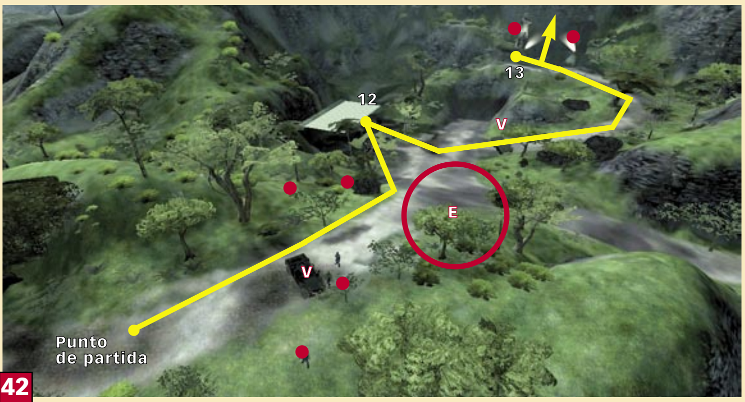
En la siguiente sala, espera a que Val quién abra la siguiente compuerta. Ten mucho cuidado de no malgastar munición con los centinelas que llevan armadura.

38 ▸**SIGUE POR EL PASILLO** hasta la habitación 5 donde se halla el antídoto 6. Luego, defiende a Valerie con uñas y dientes hasta que plante la bomba nuclear 7, y aprovecha para limpiar las salas siguientes 8 y 9 de enemigos. Pero no olvides que los guardias seguirán llegando desde el pasillo. Con el camino despejado, salid por el ascensor.

MISIÓN 19: LA PRESA







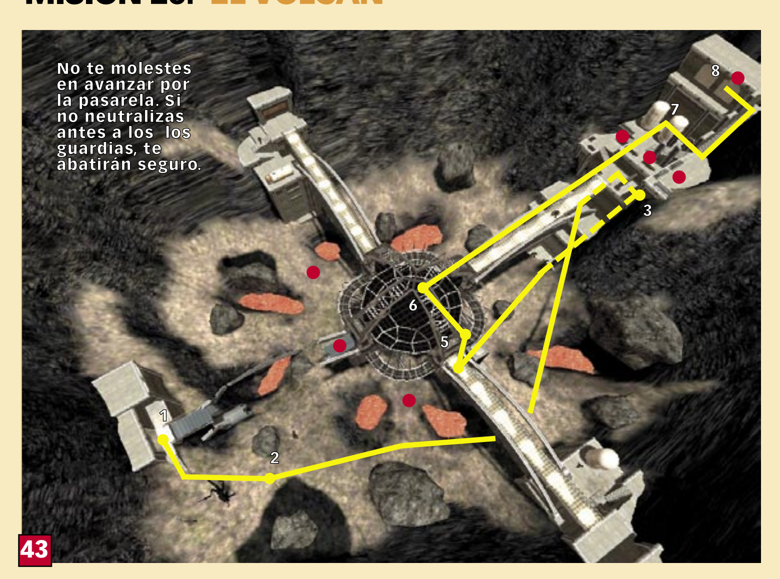
39 ▸VE HACIA LA CASCADA, sin olvidar el arma y lánzate al agua 2. Ahora, bucea a lo largo del riachuelo 3, ignorando a los mutantes que campan en la zona. Tu objetivo es alcanzar el helicóptero derribado que hay al final del islote para poder utilizar las dos ametralladoras contra el asedio de numerosos mutantes 6.

40 ▸CRUZA EL RÍO HASTA 7 y asciende el sendero esquivando la refriega entre colosos y élites. Entra al perímetro del volcán a través de la compuerta agujereada 8.

41 ▸PUEDES REABASTECERTE de munición en el polvorín 9. Toma el coche y ve a toda velocidad por el puente quebrado 10. Si tienes suerte, alcanzarás el otro lado 11 y te ahorrarás participar en una dura refriega. En caso contrario, tendrás que ascender por la falda del volcán 10b para luego llegar al punto 11.

42 ▸POR ÚLTIMO, RESTARÁ que te infiltres en las instalaciones secretas, luchando con las tropas de contención de Krieger. Puedes reabastecerte en el punto 12 y antes de subir por las escaleras 13.

MISIÓN 20: EL VOLCÁN



43 ▸NADA MÁS COMENZAR, a la izquierda tienes una armería para equiparte bien. En cuanto accedas al pasillo de hologramas tendrás que lidiar con un tropel de élites. Presta especial atención a los soldados del fondo equipados con lanzacohetes y protégete con las columnas.

▸ANTES DE ATACAR A KRIEGER deshazte de los guardias, cubriéndote tras el mostrador de la entrada. Para localizarle, tendrás que usar las gafas de visión térmica, pues su cuerpo se camuflará de forma intermitente. Evita el contacto directo y dispárale a la altura del cuello. Cuando acabes con él tendrás acceso a otra armería y al interior del volcán.

▸DOYLE ES SÓLO UN TÍTERE, pero para recuperar el antídoto hay que acabar con él. Primero te enfrentas con unos cuantos mutantes. Dispárales desde la plataforma, sin asumir demasiados riesgos 1. Después, tendrás que bajar para activar el ascensor de la plataforma central 3.

▸UTILIZA EL ASCENSOR 5, sube hasta la plataforma 6 y aprovecha que estás protegido del fuego enemigo para eliminar, desde lejos, a cuantos comandos de élite 7 puedas. Asegúrate de dejarlo todo despejado. Después, sube las escaleras hasta la sala superior 8 y acaba con la pesadilla Podrás recuperar el antídoto y salvar tu vida y la de Valiere.

Gran Concurso

FAR CRY

¡¡Vive la acción más impactante!!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: CRYMM seguido de un espacio y tus datos personales

PC FAR CRY HARD GAMER DE SUPRATECH

SORTEAMOS 1

Procesador **AMD Athlon 64 3000+**
Tarjeta gráfica **GeForceFX 5900 XT 128 MB**
Grabadora **DVD dual**
Sistema operativo **Windows XP**

TARJETAS GRÁFICAS VERTO GEFORCE FX5900

SORTEAMOS 2

PNY TECHNOLOGIES
Verto
The adrenaline booster
2D/3D Graphics Card
VGA + TV-out + DVI
GeFORCE FX • 5900 XT
128MB DDR

10 PACKS CON EL JUEGO FAR CRY + UNA CAMISA EXCLUSIVA DEL JUEGO

SORTEAMOS 10 PACKS

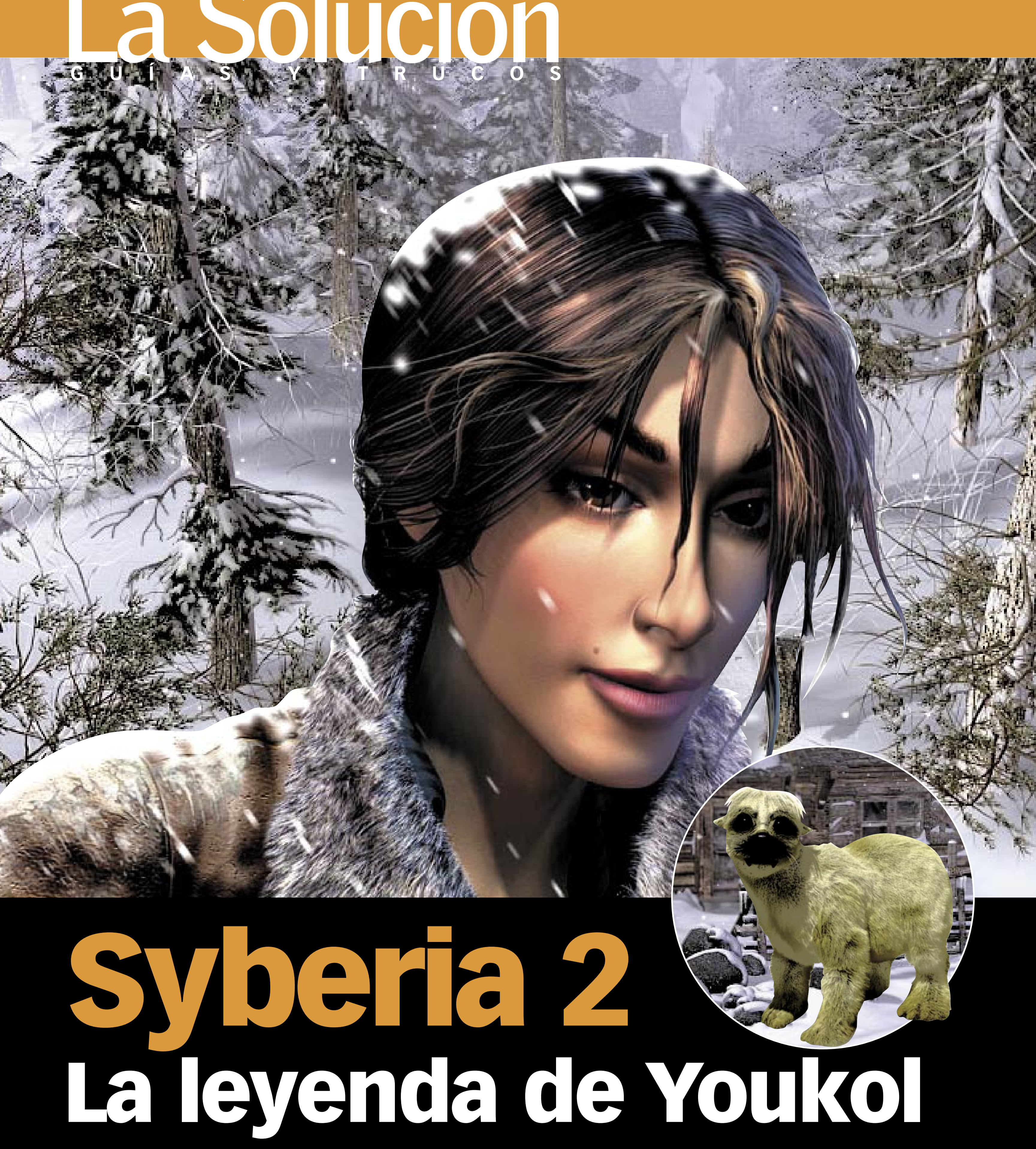
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA! ¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

Micromanía

BASES DEL CONCURSO

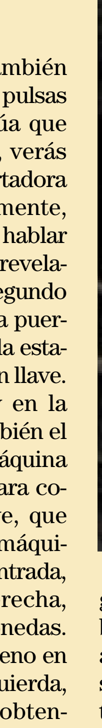
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de abril de 2004

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



Syberia 2
La leyenda de Youkol

Kate Walker, abogada, ha decidido romper con su pasado para perseguir el sueño de un viejo inventor. Ahora viaja en un tren camino de la mítica isla de Syberia, donde dicen que se encuentran los últimos mamuts, pero no tiene idea de los peligros que la acechan. ¿La dejarás abandonada a su suerte?



Respetando los cánones clásicos de la aventura gráfica, «Syberia II» nos propone un nostálgico viaje por la vieja Rusia. Para disfrutar de esta segunda parte no es necesario haber jugado a la primera, pues se incluye un video resumen de los acontecimientos.

LA CIUDAD DE ROMANSBOURG

Hans Voralberg, inventor de autómatas, ha estudiado durante años arcanos manuscritos que hablan de la existencia de una isla maravillosa al norte de Rusia, llamada Syberia, en donde habitan los últimos mamuts. La abogada Kate Walker le ayudará en su búsqueda.

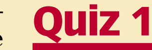
La aventura comienza en la estación de Romansbourg. Sal del tren y habla con el robot Óscar. El mecanismo de tracción necesita cuerda, así que pulsa la palanca para sacar el gancho, y gira la rueda para que mecanismo entre en la locomotora. Óscar te dirá que también hace falta carbón. Si pulsas la palanca de la grúa que hay junto a las vías, verás que la cinta transportadora no funciona. Igualmente, desde la grúa podrás hablar con una niña, que te revelará la existencia del segundo nivel de la ciudad. La puerta, en el extremo de la estación, está cerrada con llave. Habla con Emeliov en la tienda. Examina también el mostrador con la máquina de caramelos rota para coger la pequeña llave, que puedes usar en las máquinas de dulces de la entrada, en el cajón de la derecha, para obtener las monedas. Usa la que tiene un reno en la máquina de la izquierda, gira la manivela, y obtendrás chucherías dulces.

Ahora, habla de nuevo con la niña y pídele ayuda. Te dará la llave de la verja a cambio de los caramelos. Ábrela y habla con los habitantes de los suburbios para saber que la cinta transportadora del carbón se mueve con el generador. Está bajo la grúa. Al ir a encenderlo verás que no tiene carburante. Con el bidón vacío recorre la valla, hasta una puerta con una campana. Te recibirán los recelosos hermanos Iván e Igor, que niegan tener combustible, pese al motor que suena en el patio. Hay que hallar la forma de darles "el cambiazo"…

Sigue la valla hasta un póster que puedes quitar para pasar al otro lado. En el patio verás una jaula con un youki dentro, una mezcla de perro y foca. Abre la jaula para distraer a Iván, y coge la lata de combustible.

Usa la lata en el generador, actívalo y sube a la estación para poner en marcha la cinta. ¡Hora de partir! Vaya, parece que no: ¡Hans ha desaparecido! Está en el cabaret, aquejado de una locura pasajera. Si pides ayuda a la niña y al dueño del cabaret, Cirkos, sabrás que los monjes del monasterio pueden curar a Hans, pero sólo reciben a los enfermos mediante la entrega de un sudario previamente colocado en la cara del paciente.

La propia niña resulta ser la encargada del ritual, así que habla con ella para que te dé una extraña moneda que sirve para abrir el dispensador de sudarios junto al puente. Si intentas cruzarlo para llegar al monasterio, verás que Kate necesita ropa de abrigo. Ve a la tienda y el bueno de Emeliov te abrirá la escalera del ático para que cojas un abrigo. Luego, coloca el sudario en la cara de Hans, y cámbiate en el baño del tren.



Quiz 1

¿Cómo se llaman los hermanos malvados?

A. Igor y Emeliov.
B. Iván y Rasputín.
C. Iván e Igor.

EL MONASTERIO

Bien abrigada, Kate Walker ya puede ir al páramo helado. Si tocas la campana del monasterio verás que el monje sólo deja entrar a los de su orden, así que busca al religioso que lava la ropa en el río, que resulta ser un aficionado a los pájaros. Emeliov te dará unos señuelos de aves. Dale el plateado al monje para obtener las ropas. Ya en el monasterio, verás al Patriarca en la capilla.

► **TRAS DARLE EL SUDARIO,** traerán a Hans. Pero no saben si podrán curarle. Busca la habitación de Hans y habla con él para que te hable de un monje llamado Alexei. Si preguntas al monje del señuelo, te dirá que Alexei ya murió. Pero te dará un pergamino y un disco con la imagen de un mamut.

Es hora de visitar el cementerio; no olvides coger, por el camino, un cepillo del suelo y una cizalla de la carretilla. Úsalas en las ramas de la tumba de Alexei para leer la inscripción en latín: "El secreto de mi conocimiento yace detrás del libro". Recoge las hierbas y zarzas; para descubrir el secreto de Alexei deberás "hacer limpieza" en la capilla, y manipular las luces. Mira el cuadro "El Mamut de Alexei", a la izquierda.

Descubrirás un muro falso con el diario de Alexei y una reliquia. Y las instrucciones para curar a Hans; como necesitas una vela, puedes fabricar una en la máquina junto al ascensor: mete en el caldero las hierbas y zarzas ►►

El Mamut de Alexei

VISITA LA CAPILLA y localiza dos frescos de un monje sosteniendo un libro, en las columnas. Limpia el de la izquierda con el cepillo, para desvelar una cruz rodeada de puntos. Apunta la posición de los más claros.

VE A LA BIBLIOTECA, cerca del cementerio, y baja a la base. Coge el palo largo para ver a Kate en una vista área con la cruz del libro dibujada en el suelo. Usa el palo y enciende las velas que se corresponden con la posición de los puntos blancos del libro. Se abrirá una vidriera en el muro alto.

SUBE LA RAMPA ESPIRAL hasta llegar a la vidriera, y mira por la ventana; verás la ciudad de Romansbourg a lo lejos. Pon la lente de cristal con forma de mamut en el agujero (está en el inventario de documentos, no en el de objetos), y ajusta la apertura del rayo de luz pulsando los botones de las esquinas, en este orden: abajo, izquierda, arriba y derecha.

UN MAMUT se proyectará en el muro opuesto. Acude hasta él y pulsa la baldosa que se corresponde con su ojo, para abrir un panel secreto.

Algunos personajes cambian de escenario y realizan nuevas acciones: no los pierdas de vista, pues pueden echarte una mano en el momento oportuno.

Quiz 2

¿Qué es un youki?

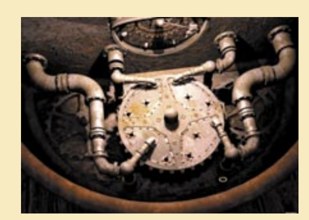
A. Cruce de foca y perro.
B. Cruce de oso y lobo.
C. Cruce de perro y lobo.

que cortaste en el cementerio. Pulsa la palanca de la izquierda y aviva el fuego. Abre el molde y mete la mecha, que reposa a su izquierda. Cierra el molde y abre el grifo para llenarlo. Luego, libera el molde, coge la vela y las cerillas.

Ya puedes celebrar el ritual youkol: en la habitación de Hans, pon la reliquia en la mesa, introduce la vela, y enciéndela con las cerillas. Hans despertará, pero el Patriarca no está dispuesto a dejar que se marche.

Para despejar el camino, debes llamar a oración a los monjes: ve a la capilla, coge la llave del campanario tras las cortinas, y úsala en la reja junto a la entrada, para llegar a la campana. Vuelve al cementerio y empuja el ataúd: Hans aceptará huir, y ambos lo harán bajando por la ladera.

Antes de dejar la ciudad, Hans desea arreglar los caballos mecánicos del cabaret. Pon el mecanismo en la base de los caballos. Rota el centro tres veces, hasta que el medidor con forma de caballo de la parte superior se sitúe lo más a la derecha posible.



▶ **AHORA, COLOCA** los cuatro ganchos en los agujeros correctos, para que los caballos se encabriten al compás. Mira la pantalla para ver la solución: cada gancho encaja en tres agujeros distintos y debes enlazarlos en el siguiente orden:

- •Gancho arriba-izquierda: Agujero derecho.
- •Gancho arriba-derecha: Agujero izquierdo.
- •Gancho abajo-izquierda: Agujero central.
- •Gancho abajo-derecha: Agujero derecho.

Presiona el mecanismo central y se pondrá en marcha la atracción. Por desgracia, el pitido del tren interrumpirá la actuación: ¡Iván e Igor lo han robado, dejando a Kate en la ciudad!

Rápido, ve al extremo de la estación y pulsa la palanca para activar la locomotora manual. Necesitas “fuerza extra”, así que vuelve al patio en donde viste al youki, que no querrá seguirte. Ve al almacén y usa la moneda china –segunda de la izquierda– en la máquina del centro, para obtener chucherías de pescado. Dáselas al youki, y te seguirá a la palanqueta manual. Con su fuerza- podrás alcanzar la locomotora, pero un puente derruido en mitad del camino terminará con la persecución.

La vista en primera persona se utiliza en numerosas ocasiones, para manipular mecanismos.

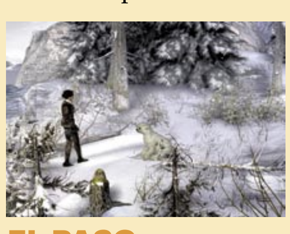
Los escenarios están llenos de vida, con personajes que, sin intervenir en la trama, hacen el juego más realista.

La Cabina del Avión

PRUEBA TODOS LOS BOTONES y palancas para ver para qué sirven. Luego, realiza las siguientes acciones. Ten en cuenta que “pulsar” significa poner el botón en “On”; si ya está puesto, no lo toques:
-Pulsa el botón de encendido (arriba a la izquierda).
-Pulsa los dos botones que encienden la radio (palancas de la esquina inferior derecha) y el botón que activa la radio-frecuencia (botón rosa, justo encima).
Para la primera coordenada, enciende el botón A, apaga el B y arriba a la derecha, apaga el verde y enciende el amarillo. Para la segunda, los mismos botones pero al revés: apaga el botón A, enciende el B, enciende el verde y apaga el amarillo.

SI, PESE A LAS PISTAS, no te aclaras, numera los botones tal y como puedes ver en la pantalla de aquí arriba, a la derecha, y activa esta secuencia:
-Botones 1- 7- 8- 4.
-Primera frecuencia: Botón 2 encendido, 3 apagado, 6 apagado, 5 encendido.
-Segunda frecuencia: Botón 2 apagado, 3 encendido, 6 encendido, 5 apagado.
Usando cualquiera de los dos métodos posibles, obtendrás la secuencia: 0328.

SI TE ATASCAS EN ALGÜN MOMENTO, AGOTA LAS PREGUNTAS DE LOS DIÁLOGOS, PUES A MENUDO ABREN NUEVOS CAMINOS Y OTRAS VECES OFRECEN IMPORTANTES PISTAS.



EL PASO DE MONTAÑA

Sigue el camino hasta el montón de piedras con el pescado congelado. Más adelante, el youki se entretendrá asustando a un castor. Sigue hasta coger el ramaje, y úsalo con las cerillas para descongelar el pescado. Dáselo al youki para que el castor vuelva y termine de romper el tronco, que formará un puente sobre el río. Crúzalo hasta el barranco. De nuevo, el camino está cortado. Mira el nudo que sujeta la cuerda, y luego, entra en la cabaña. Si intentas salir, te atacará un oso hambriento, así que debes encontrar algo de comer…

En la repisa de la chimenea hay una muñeca rusa, un hacha y un manual de pescador, en donde verás el anzuelo adecuado para pescar un salmón. Coge el vivero de la cocina y sal al patio trasero. Verás una caña sobre el lago. Pon el anzuelo de la esquina superior derecha y lanza el sedal en el remanso. Kate pescará un salmón anaranjado, que podrá tirar al oso por la ventana.

■ Microïds y Virgin España han realizado un impresionante trabajo tanto de doblaje, como de la traducción de todos los gráficos. Así se hacen las cosas.

■ Las animaciones de la protagonista son enormemente suaves, y además están tienen un montón de detalles.

■ Numerosos personajes secundarios intervienen en el argumento, y no hay ni un momento de aburrimiento.

El Laberinto Congelado

CONSEGUIRÁS LAS FRUTAS MÁGICAS llevando al ratón por el laberinto, y superando los obstáculos con objetos que debes introducir en los agujeros. Observa la pantalla de la derecha con los huecos numerados. Pon el corcho en el agujero 1. Ahora, según las leyendas youkol convocarás al pájaro blanco, así que cuelga el molino sagrado en la percha de huesos que hay junto al árbol, y hazlo girar.

CUANDO EL BÚHO APAREZCA, vuelve al laberinto, quita el tapón y ponlo en el agujero 3. El ratón saltará al otro lado, momento que debes aprovechar para ponerlo en el agujero 4. Llena el agujero 5 con el agua de la cantimplora, para que animalillo nade al otro lado y coja las frutas. Para sacarlo de allí, mete la espina de pescado en el agujero 7, que usará como escalera. Completado el recorrido, las frutas del sueño caerán por uno de los lados.

Ahora, regresa al barranco y usa el hacha en el nudo para crear una cuerda con una rama, que podrás lanzar hacia el árbol y columpiarte al otro lado del abismo.

▶ **SIGUE LA VEREDA** hasta una pared vertical. En la cima, Igor e Iván intentarán provocar una avalancha, pero un accidente de avión distraerá su atención lo suficiente como para que Kate clave el hacha en la pared y comience a escalar. Debes subir hasta lo más alto, buscando un camino con las rocas adecuadas para asirte. Si te quedas atascado, baja un par de metros y busca un paso alternativo a derecha o izquierda. Ya en la cima, ve al avión estrellado e intenta despertar al piloto colgado del árbol. Es inútil, así que mira la cabina del avión, e intenta adivinar la frecuencia de la radio. Si no lo logras, puedes mirar el cuadro "La Cabina del Avión", en la página anterior.

Con la frecuencia en tu poder, ve a la torre de control e introduce la cifra 0328 en la radio, para contactar con el piloto. Te dirá que puedes llegar al tren usando el asiento eyector del avión, pero antes debes introducir la coordenadas de la locomotora. Estudia el radar junto a la radio, y verás que no apunta en dirección al tren. Sube a la torre del radar y gira la manivela hasta orientar la antena hacia el sur. Pulsa el radar y anota las coordenadas del punto que se ilumina: 8216.

Ya sólo debes entrar en el avión e introducir ese dato en el nuevo panel que Boris ha abierto, para catapultar a Kate hacia la locomotora. Allí encontrarás al bueno de Óscar, enterrado en la nieve. Está oxidado, así que ve a la vagoneta trasera y coge los planos del tren y un poco de aceite. El robot se pondrá en marcha e intentará arrancar la locomotora, pero el último vagón se ha atascado. Hay que soltarlo, así que entra en él y observa el panel del suelo que hay en el centro. Llama a Óscar por el móvil –usa la tecla de "Memoria"- y te dirá lo que tienes que hacer: de abajo a arriba, pulsa el primer, tercer y quinto botón para soltar el gancho y liberar el tren. ¡Syberia espera!

EL POBLADO YOUKOL

Tras varias horas de viaje, las vías terminan en la boca de una mina: la entrada al poblado de los Youkol. Cruza la vía y verás a Igor, asustado por el rugido del viento. Para escalar la cuesta de hielo que lleva al poblado necesitas sus zapatos de pinchos, así que debes parar el viento. En realidad, el ruido lo provoca un tótem con forma de búho. Busca una manta en la moto de nieve y ponla en la boca del tótem. Ahora habla con Igor, que se alejará en la moto y te dejará los zapatos. Úsalos para subir por la rampa. Allí está el malvado Iván, armado con un cuerno de mamut. Llama a Óscar por el móvil para que distraiga a Iván, y aprovecha para coger el cuchillo del trineo y cortar la cuerda que lo sujeta. El deslizamiento provocará la ruptura del lago y el hundimiento de Kate en una cueva. ¡Bienvenido al mundo de los Youkol!

Quiz 3

¿En qué idioma está la inscripción de la tumba de Alexei?

A. En ruso.
B. En latín.
C. En griego.

LAS CUEVAS SAGRADAS

Kate despertará en una mullida cama. El jefe le dirá que han rescatado a Hans. Coge la cornamenta de reno junto a la entrada, y camina hasta la cueva protegida por unos tambores. No puedes cruzar, así que sigue andando hasta una cuadra en donde podrás coger una correa de cuero que, mezclada con la cornamenta formará una especie de tirachinas. Úsalo con la roca de hielo sobre el canal que mueve los tambores para detenerlos y entrar en la cueva de la chamana. Hans yace suspendido en unas cuerdas. La chamana te dirá que camina por el pasillo de los sueños, y que sólo podrás hablar con él si tú también entras en él, para lo que necesitas las frutas mágicas. Recoge el molino sagrado en la sala de al lado, y sigue explorando la aldea. Llegarás a una fuente. Coge la cantimplora, y úsala en el anzuelo. Baja el mecanismo con la manivela para llenar la cantimplora de agua, y coge el tapón de corcho.

En la zona en donde está encerrado el youki, hallarás unas espinas de pescado. Luego, pasa bajo las vías hacia la cueva del fondo, hasta ►►

que encuentres un árbol congelado. Allí verás un laberinto por el que corretea un ratón. Debes “guiar” al animal usando los objetos de tu inventario, para que recoja las frutas mágicas. El modo más sencillo te lo explicamos en el cuadro “El Laberinto Congelado”, en la página anterior. Al obtener las frutas, habla con la chamana para que inicie la ceremonia. Kate acabará sumida en un extraño sueño que le llevará a la infancia del propio Hans Voralberg.

Quiz 4

¿A qué tiene miedo el gigantón Igor?

- **A.** Al viento.
- **B.** A la niebla.
- **C.** A los búhos.

VALADILENE

Kate está en la cueva en donde Hans, de niño, descubrió la existencia de los mamuts. Coge el muñeco y sal, hasta que te encuentres con Anna, la hermana de Hans. Ve a la mansión, al otro extremo de la ciudad. Habla con el padre de Hans, pero no te dejará verlo porque está castigado. El padre no se irá hasta que llegue la hora de trabajar, así que deberás manipular el reloj de pared del recibidor, para adelantarlo hasta las 7:15. El proceso está en el cuadro “El Reloj de Péndulo”, abajo.

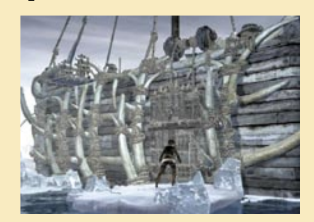
Al oír las campanadas, el padre de Hans se irá de la casa, dejando la llave del ático en la mesa. Cógela, sube las escaleras y entra en el desván. Allí estará el joven Hans, trabajando en Óscar. Entrégale el muñeco mamut y te dirá que, para poder llegar a Syberia, tienes que abrir el corazón de Óscar. Está en la mesa, así que pulsa el botón para que Kate despierte de su sueño.

TRANSFORMACIÓN DE ÓSCAR

Las instrucciones de Hans dejan bastante claro que, para llegar a Syberia, tienes que introducir el tren en las cuevas. Comienza recogiendo la máscara sonriente que está en la choza en donde Kate despierta, y después sigue las vías hasta la salida de la cueva. Para que el tren entre en las minas, primero tendrás que tensar la cuerda que te ayudará a subirlo hasta lo alto de la rampa.

Si pides ayuda a los dos youkols que hay en la entrada, verás que Óscar les da miedo, así que dale la máscara feliz al robot para que con ella puesta parezca más amigable. Los esquimales te ayudarán a colocar la cuerda. Examina ahora la parte frontal de la locomotora y tensa el cable con la palanca. Sólo te queda activar el motor que tirará del tren. Se encuentra en un puente interior justo encima de las vías. Verás que hay dos palancas: acciona la de la derecha para que la locomotora entre en las cuevas.

Regresa de nuevo a la cabina y habla con Óscar sobre su corazón, y el sueño de Hans. Acude a la cabaña de la chamana para comprender el plan: Óscar se desarmará y Hans será introducido en su interior. Para ello, debes manipular el corazón del robot. Éste tiene forma de reloj, así que lo único que tienes que hacer es pulsar las agujas que se corresponden con las 7:15, es decir, la posición 7 y la 3. Entonces, se abrirá y podrás ver una llave. Para cogerla, debes pulsar los botones correspondientes a los cuatro puntos cardinales: 12, 6, 3 y 9. Hans se introducirá en el armazón de Óscar, y la llave se quedará en tu inventario.



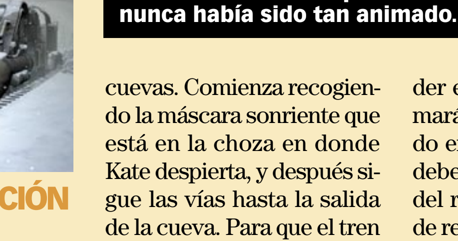
EL BARCO DE MARFIL

La isla de Syberia sólo está al alcance del barco fabricado con huesos de mamut, que está congelado en el lago. Para descongelarlo usando el vapor de la locomotora, puedes consultar el cuadro “El Vapor del Tren”, en la página siguiente.

Al dirigirte a la embarcación, el jefe youkol te permitirá llevar a tu mascota, el youki. Ve al establo y libéralo. Tras una emocionante despedida, el gran barco de marfil comenzará a surcar los mares del norte, pero embarrancará en un iceberg. Baja a la superficie y verás que se trata de un cementerio de ballenas.

En el extremo derecho encontrarás un colmillo de narval. Acude ahora hasta donde está el ancla, y libéralo con el colmillo. Por desgracia, la maniobra sólo servirá para que el persistente Iván vuelva a hacer acto de presencia, y consiga secuestrar el barco. Es posible llegar a él navegando hacia una puerta baja en el casco, pero para ello, antes tendrás que librarte de los pingüinos que ocupan el hielo flotante. Si exploras la zona, encontrarás un nido. Coloca la muñeca rusa en el mismo –tiene forma de huevo-, y

■ Este simpático youki nos acompaña en algunos momento del juego. Ayudará a Kate a superar ciertos obstáculos, pero también la meterá en líos...



■ Pájaros que vuelan, nieve, reflejos en el hielo... Pasear por los bosques nunca había sido tan animado.

■ Aunque hay algunos rompecabezas basados en mecanismos, son escasos y además muy sencillos de resolver.

El Reloj de Péndulo

EL MECANISMO ESTÁ PARADO, así que el primer paso consiste en poner en marcha el sistema de relojería, a la hora que marca en ese momento, es decir, las 2:45. Para conseguirlo, debes utilizar las palanquitas que cambian la hora, sabiendo que la de la izquierda avanza de 15 en 15 minutos, mientras que la de la derecha lo hace de 30 en 30 minutos.

CUANDO EL RELOJ MARQUE LAS 2:45, toca el robot de la izquierda para hacer que suba el contrapeso izquierdo, y el robot de la derecha para hacer lo mismo con el derecho. Inmediatamente después, mueve el péndulo del centro para que de esta manera el reloj se ponga en marcha.

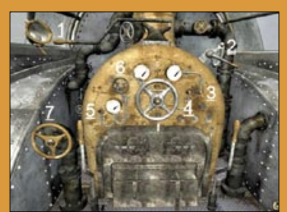
TIRA DEL CONTRAPESO DERECHO para que las agujas comiencen a moverse de forma frenética. Por último, usa las palanquitas para poner la hora 7:15 –cuando la fábrica inicia la producción-, y toca la campana junto a los robots: el reloj comenzará a sonar, y el padre de Hans se irá a trabajar.

Al contrario de lo que sucedió en el primer juego, la sensación de peligro es constante en «Syberia II», gracias a la presencia de los hermanos Iván e Igor.

¿Ha encontrado el bueno de Hans sus mamuts, o sólo es un sueño? Completa el juego para descubrirlo…

La relación entre Hans y el robot Óscar da lugar a uno de los momentos más emotivos de toda la aventura…

El Vapor del Tren



METE LA LLAVE DE ÓSCAR en el centro del panel de mandos. Sigue estos pasos: Activa las palancas de las esquinas superior derecha e izquierda, para que emerja la grúa. Tira del pulsador a la derecha del volante, para que el brazo coja carbón. Activa las palancas de las esquinas superior derecha e izquierda, para que la grúa salga bajo el tren.

PARA LANZAR EL VAPOR, tira de la palanca pegada a la derecha del volante, para que el brazo entre en el agua. Acciona la palanca a la izquierda del volante, después la rueda pequeña, a su lado, y por último la gran rueda alejada de la izquierda, para completar el proceso. Si no lo ves claro, mira la pantalla adjunta con los controles numerados y púlsalos en este orden: 2, 1, 3, 2, 1, 4, 5, 6, y 7.

ALGUNOS OBJETOS SE MEZCLAN DE FORMA AUTOMÁTICA AL RECOGERLOS, FORMANDO ASÍ UN OBJETO NUEVO, ASÍ QUE NO OLVIDES REVISAR EL INVENTARIO CADA CIERTO TIEMPO

los pingüinos se acercarán a investigar. Al borde del iceberg, examina el barco para que Kate vea que la corriente lleva hasta él, y utiliza el colmillo para romper el hielo; la improvisada isla flotará hasta la bodega del barco.

Apunta las estrellas junto a un mamut que hay en una de las pieles del barco.

Tienes que deshacerte de Iván, sin poner en peligro a Hans. Empuja el barril para colocarlo bajo el mástil, y registra la bodega hasta que encuentres un gancho. Después, sube al barril y ata las cuerdas del mástil con el gancho. Tira ahora de la palanca del suelo, para girar las velas y golpear a Iván. Los pingüinos completarán el trabajo…

SYBERIA

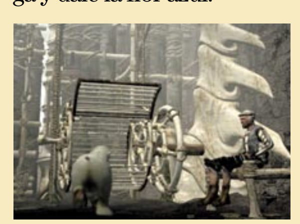
Tras una accidentada travesía, ante los ojos asombrados de Hans y Kate, una isla paradisíaca se asomará en la lejanía. Pero, ¿será cierto que allí viven mamuts?

Baja del barco y explora el mirador de la derecha para recoger el amuleto de un esqueleto. Sigue el camino de la izquierda hasta un baúl, en donde verás tres lápidas de piedra. Entra por el camino cubierto y coge una flor azul y otra lápida. Pronto encontrarás a Hans junto a una puerta cerrada. Pulsa la palanca para bajar la jaula giratoria. Necesitas la ayuda del youki, así que vuelve a la bodega y dale la flor azul.

Quiz 5

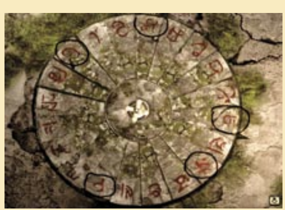
¿Qué instrumento atrae a los mamuts?

- **A.** Un tambor.
- **B.** Un silbato.
- **C.** Una trompeta.



DESPUÉS, VUELVE a la puerta y mira cómo el youki abre el mecanismo. Kate y Hans llegarán hasta un mirador sobre una inmensa planicie de flores azules, pero no hay ni rastro de los mamuts. Sin embargo, una especie de trompeta gigante parece invitar a llamarlos…

En el mirador hay un extraño reloj de arena. Observa su base y coge la quinta lápida. Comparando el diseño del suelo con las letras blancas del amuleto del esqueleto, encaja las cinco lápidas en la base del reloj. Mira su posición en esta pantalla:



A CONTINUACIÓN, TIRA de la manivela para girar el reloj, y observa el símbolo de la losa por el que escapa la arena. Coge la llave de la losa y habla con Hans, para que te diga cómo accionar la gran trompeta. Mira su base e inserta la llave en el agujero de la parte inferior. Aparecerá un panel con 20 símbolos. Debes sacar la llave e insertarla en el símbolo por el que salió la arena, teniendo en cuenta que el lenguaje de la trompeta ha evolucionado, así que el símbolo ha cambiado.

Por suerte, la respuesta está en el amuleto: busca el símbolo por el que sopló la arena en el círculo blanco del amuleto, y mira su equivalencia en el círculo rojo del amuleto. Inserta la llave en el agujero de la trompeta correspondiente –el segundo a la izquierda, en la última fila-, y pulsa la palanca para girar la trompeta.

Ya sólo queda afinar el sonido. ¿Recuerdas las estrellas que había en la bodega del barco, junto a un mamut? Pues equivalen a las notas que debes marcar en el tubo de la trompeta, sabiendo que un punto grande equivale a una nota abierta, un punto pequeño, a una medio abierta, y ningún punto, a una nota cerrada. Si numeramos los seis agujeros del tubo, de arriba a abajo y de izquierda a derecha, mueve las palancas de cada agujero para que el primero quede abierto, el segundo medio abierto, el tercero abierto, el cuarto medio abierto, el quinto cerrado y el sexto abierto. Luego, tira de la palanca de la derecha: la gran trompeta emitirá un estruendoso bramido.

Las siluetas de unas enormes bestias peludas comenzarán a dibujarse en la lejanía. Parece que queda claro que, después de todo, Hans Voralberg tenía razón…

J.A.P

Soluciones Quiz

1. C. Iván e Igor. **2. A.** Cruce de foca y perro. **3. B.** En latín. **4. A.** Al viento. **5. C.** Una trompeta.

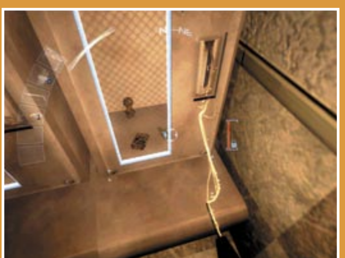
Deus Ex Invisible War

EL DESTINO ESTÁ EN TUS MANOS

Si te gustan los juegos en los que lo importante no es tanto lo que haces, como el modo en que lo haces, y en donde ninguna decisión acaba en un callejón sin salida, «Deus Ex: Invisible War» es tu juego. Descubre sus secretos en estas páginas.

La magia del juego está en que siempre hay varias formas de llevar a cabo cada tarea. Elijas la que elijas, siempre podrás continuar el juego, aunque posiblemente tengas que cambiar de bando, convertir a tus perseguidos en perseguidores, o terminar la aventura de forma radicalmente diferente a cómo acabaría si, en lugar de cargarte a cierto científico, decides hablar con él… La diversión no está tanto en acabar el juego, como en descubrir a dónde lleva cada decisión. Por eso, en esta Lupa nos centramos en los efectos de los "biomods" y en ciertas directrices para "orientarte" hacia los distintos finales, siendo tú el que al final decida cómo usarlos. Eso sí, tampoco hemos obviado algunos consejos generales, y un par de ejemplos de las bifurcaciones que toma el juego, para que sepas lo que encontrarás.

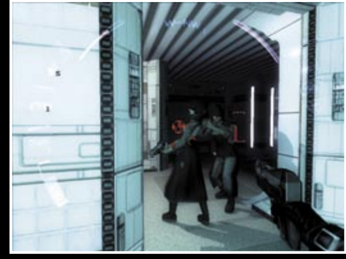
Claves para el avance



PARA DESPLAZARTE a las distintas zonas conflictivas, en función de las misiones que aceptes debes usar un medio de transporte "privado". Si decides volar con Ava te saldrá gratis, pero no es raro que te deje algo alejado del objetivo. En lugares seguros, no importa, pero si el destino es un edificio hostil, posiblemente aterrices fuera de la verjas de seguridad, o en un lugar lleno de guardias, complicándose bastante las cosas. Por el contrario, el piloto Sid Black, te cobrará una pasta por sus servicios, pero a cambio aterrizarás en un punto lo más cercano posible al objetivo de la misión, ahorrándote unas cuantas infiltraciones, y algunas peleas…

RECOLECTAR OBJETOS –comida, medicinas, munición, etc.– es fundamental en el juego, evitando tener que comprarlos y poder ahorrar para adquirir armas o biomods. Muchos objetos se esconden bajo los enemigos caídos, así que levanta cualquier cuerpo que veas para registrarlo. Otros están en armarios cerrados: deberás usar una multiherramienta, o un explosivo. Igualmente, explora cualquier esquina y callejón oculto, pues casi siempre suelen esconder algún objeto. En escenarios oscuros, sube el brillo y contraste del monitor, para que los items no pasen desapercibidos.

Territorio hostil



A LO LARGO DEL JUEGO HALLARÁS ROBOTS hostiles. De menor a mayor peligro, vigila la presencia de arañas, bots aéreos, buscadores y bots militares. Estos últimos son duros de pelar pero, salvo excepciones, sólo aparecen en lugares abiertos; y recuerda que son resistentes a las balas, al veneno y al fuego. Los robots pasivos simplemente, deambulan por los escenarios limpiando la alfombra. Pero hay excepciones: las torretas –disparan balas, fuego o cohetes– y las cámaras de seguridad armadas, pero puedes hackearlas para que te ignoren. El robot médico cura las heridas, y el reparador llena el depósito de energía bioeléctrica.

EN LOS COMBATES, la clave está en disparar antes que el contrario, preferiblemente a la cabeza; no sólo evitarás heridas, sino que ahorrarás bastante munición. Para ello, desactiva la opción de apuntar automáticamente del menú de Opciones, pues con ésta activada el punto de mira se coloca en el pecho, no en la cabeza. Una buena táctica consiste en coger un cadáver o un objeto grande y lanzarlo en dirección contraria a tu posición: el enemigo irá a investigar, y podrás abatirlo por la espalda. Además, ten presente que, al final del juego, la munición escasea, así que no la malgastes.

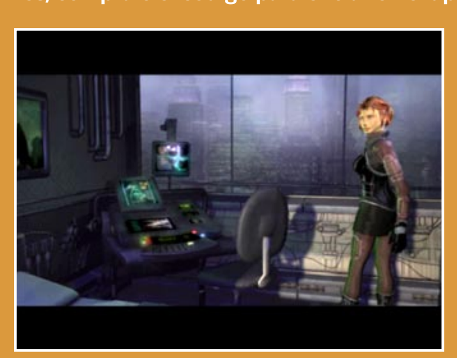
¿Hombre o mujer?

Al comenzar la partida, podrás elegir entre un protagonista masculino o femenino. No hay diferencia al usar los biomods o las armas, pero si decides que Alex D sea una chica, podrás usar sus "encantos" para obtener ciertas ventajas... Por ejemplo, a veces obtiene precios más baratos en el mercado negro, y Sid Black te hará un descuento en los viajes. El Alex D chico no goza de ese atractivo, pero a cambio obtendrá algunas misiones exclusivas. Veámoslo con un ejemplo: Tras escapar de la Academia y realizar ciertas tareas en la terminal WTO, llegarás al metro de Seattle. En las calles de la urbe, examina los carteles y sigue las flechas que llevan al "nightclub". Llegarás al Club Vox, local de moda en donde se cuecen oscuros secretos. Deberás pagar 100 créditos para entrar, pero sólo tendrás que hacerlo esta vez.

EL CLUB VOX: VERSIÓN "CHICA"

EN CUANTO ENTRES, ve a la barra y habla con el ministro de cultura –uno rodeado de guardaespaldas– y con el músico Lionel. Te contarán cosas interesantes, pero no podrás obtener nada útil, así que si quieres el código del habitáculo del ministro, debes comprárselo a Lionel. También puedes intentar forzar la entrada.

HABLA CON EL DUEÑO DEL LOCAL en la pista de baile. No aceptas el "encarguito" que te propone de asesinar a cierto personaje, así que te quedas sin el pase VIP. Vuelve a la ciudad, y camina hacia los apartamentos Esmeralda. Habla con el conserje y, si quieres, cómprale el código para entrar en el apartamento del ministro. También tienes la posibilidad de entrar por las bravas: sube hasta el techo del ascensor roto, y haz un buen uso de una multiherramienta para desactivar definitivamente la caja de fusibles. Eliminado el peligro de la corriente eléctrica, ahora ya puedes escalar hasta el piso donde está el apartamento del ministro.



EL CLUB VOX: VERSIÓN "CHICO"

CUANDO ACCEDAS AL RECINTO, ve a la barra y habla con el ministro de cultura y con el músico Lionel. Empezarán a enviarse mensajes, uno a otro, y sin comerlo ni beberlo, te verás siendo su mensajero. Tra varios viajes, el ministro te contratará como chico de recados, y te dará acceso a su zona privada.

HABLA CON EL DUEÑO DEL LOCAL, en la pista de baile. Acepta el "encargo" de asesinar a cierto personaje, para obtener el pase VIP. Con él en tu poder, podrás aceptar la misión de investigación de la zona VIP, que te propone el cantante pop con forma de holograma, en la parte inferior del hall. Vuelve a la ciudad, y camina hacia los apartamentos Esmeralda. Habla con el conserje para comprar la llave maestra de los apartamentos del nivel bajo, por si te apetece curiosear un poco y además reponer tu inventario de municiones y provisiones. Finalmente métete en el apartamento del ministro con el código que él mismo te ha entregado.

Localización de las cargas

LOS BIOMODS SE ACTIVAN CON CARGAS DE BIOMODS. Cada nueva carga aumenta su nivel, hasta un máximo de tres. Las cargas legales están esparcidas por los distintos escenarios. Las ilegales sólo están en el mercado negro, previo pago de una elevada cantidad de dinero. Para conseguirlas, habla con los Omar y regatea todo lo que puedas. Estas son las cargas imprescindibles para seguir:

• Seattle
-En el laboratorio de biomateriales (3), en la Academia Tarsus.
-Tras hablar con el científico, en una caja de cristal (carga ilegal).
-En la habitación de Nassif, apartamentos Esmeralda (Seattle Alto).
-En una caja, en la torre de control de la terminal de vuelo de la WTO.
-En el laboratorio de balística Mako, junto al director de Proyecto.

• El Cairo
-En la tienda de café Pequoq (te lo entrega el dueño), en el nivel 107.
-En un sala cuyo código te da un guardia de seguridad, en Tarsus.
-Guardia de seguridad en las suites corporativas (habla con Tarik).
-En el laboratorio ApostleCorp.

• Trier (Alemania)
-Tracer Tong, en la taberna de los Nueve Mundos.
-En la sala de pruebas del cuartel general SSC (ilegal).
-En el tercer piso de las ruinas de la Puerta Negra.
-En la oficina de Tracer Tong, en el laboratorio de la Puerta Negra (3).
-En un balcón del complejo templario (2 cargas ilegales).

• Antártida
-En la tienda de campaña 4.
-Al sureste del santuario de JC.
-En la base abandonada (ilegal).

• El Cairo (segunda parte)
-Leila Nassif te entrega un biomod en la bahía de carga 23.

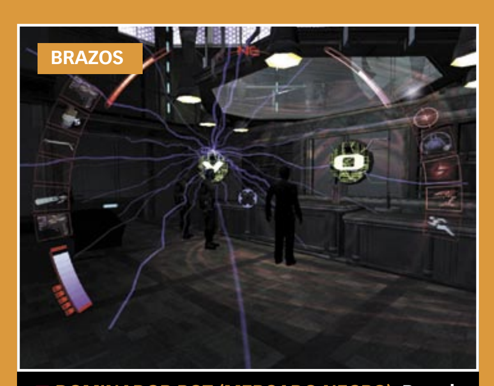
• Isla Liberty (Nueva York)
-En la cabaña de Tracer Tong, en el lado este de la isla.

Biomods

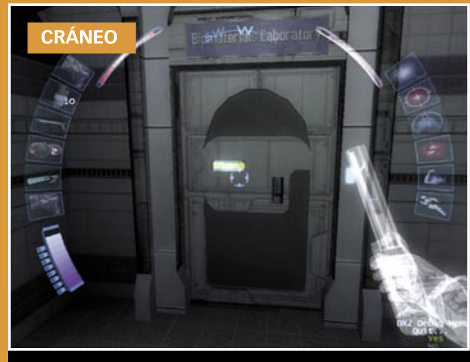
Los biomods son implantes nanotecnológicos que otorgan una serie de "poderes" a su portador. Un sujeto puede llevar un máximo de cinco biomods, en distintas partes de su cuerpo –cráneo, ojos, brazos, piernas y esqueleto-. Cada ubicación dispone de tres tipos diferentes de biomods: dos legales y uno ilegal, que sólo estará disponible en el mercado negro. Estos últimos, cuestan bastante dinero y pueden activar alarmas, así como atraer la atención de robots patrulla, si bien son más letales que los biomods estándar. Además, cada biomod dispone de tres niveles de mejora, accesibles al utilizar las cargas de biomod esparcidas por los escenarios. Sólo puedes utilizar cargas estándar en biomods estándar, y lo mismo se aplica con las cargas ilegales. En cualquier momento, puedes cambiar el biomod implantado, pero eso sí, pierdes todas las cargas –mejoras- que hayas usado.

■ MEJORA DE FUERZA: aumenta los daños cuerpo a cuerpo, y aumenta los objetos en el inventario.
• Nivel 1: Bajo aumento de fuerza, lanzamiento y caída. Un objeto más en el inventario.
• Nivel 2: Aumento medio de fuerza, lanzamiento y caída. Dos objetos más en el inventario.
• Nivel 2: Alto aumento de fuerza, lanzamiento y caída. Tres objetos más en el inventario.

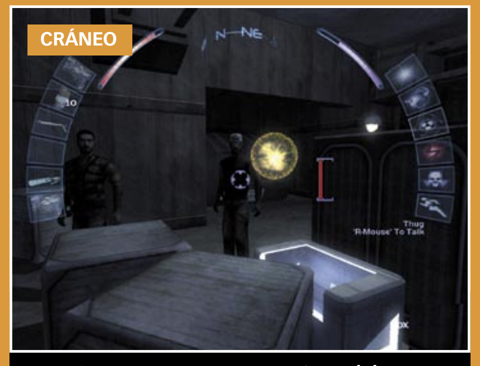
■ DROIDE DE ATAQUE BIOTOX: Droide que sigue al protagonista y ataca con dardos no tóxicos a cualquier ser vivo. Tan solo será útil si adoptas la personalidad de un justiciero que se niega a acabar con la vida de sus enemigos.
• Nivel 1: Alto consumo de energía.
• Nivel 2: Consumo medio de energía.
• Nivel 3: Bajo consumo de energía.



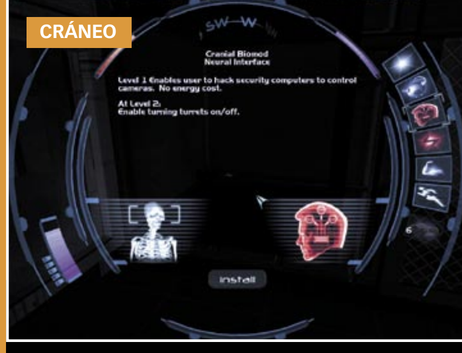
■ DOMINADOR BOT (MERCADO NEGRO): Permite tomar el control de robots, cámaras o torretas. Se usa para explorar el territorio enemigo. Es útil para desactivar cámaras o torretas sin necesidad de gastar multiherramientas.
• Nivel 1: Alto consumo de energía. Poco tiempo.
• Nivel 2: Consumo medio, y tiempo medio.
• Nivel 3: Consumo bajo. Tiempo alto.



■ CAMUFLAJE: Eres invisible para cualquier ser vivo, pero no para un robot, torreta o cámara de seguridad. Interesante para colarse en edificios de seguridad media o baja, vigilados sólo por guardias. No olvides que se pierde al disparar.
• Nivel 1: Alto consumo de energía.
• Nivel 2: Consumo medio de energía.
• Nivel 3: Bajo consumo de energía.

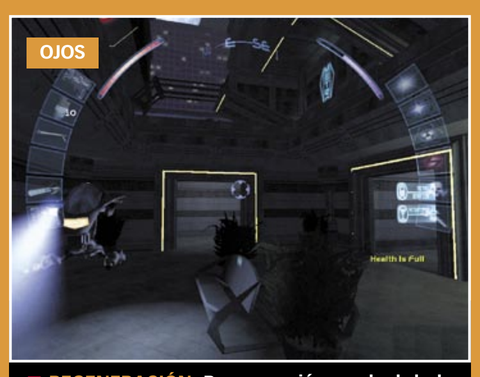


■ DROIDE AMBIENTAL: Te protege del veneno o la radiación. Como no existen demasiados lugares en donde existan estos peligros, se trata de un biomod poco utilizable. Mejor gasta las cargas en otros implantes más prácticos.
• Nivel 1: Baja protección, alto consumo.
• Nivel 2: Protección media, consumo medio.
• Nivel 3: Protección alta, bajo consumo.

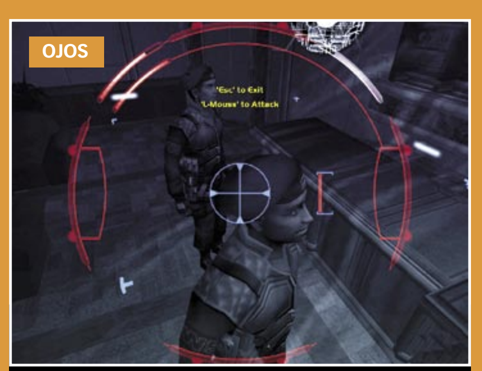


■ INTERFAZ NEURAL (MERCADO NEGRO): Acceso a ordenadores sin conocer la clave, y control de torretas, cámaras y otros mecanismos. Es el mejor biomod, compra obligada para cualquiera.
• Nivel 1: Permite acceder a los terminales, apagar las cámaras y controlarlas.
• Nivel 2: Activa y desactiva las torretas.
• Nivel 3: Permite controlar y dirigir las torretas.

■ MEJORA DE VISIÓN: Este biomod es opuesto al de Regeneración. Si lo usas, no necesitarás la Regeneración, pues podrás anticiparte al enemigo y acabar con él antes de que te descubra.
• Nivel 1: Permite ver en la oscuridad.
• Nivel 2: Permite ver a cualquier ser vivo a través de las paredes.
• Nivel 3: Permite ver casi todo tras las paredes.

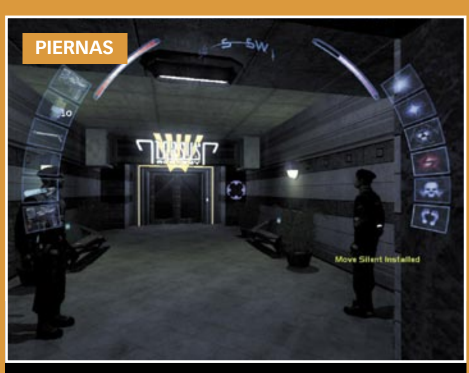


■ REGENERACIÓN: Recuperación gradual de la salud. Úsalo para combatir a los enemigos a pecho descubierto.
• Nivel 1: Velocidad de recuperación baja, consumo de energía alto.
• Nivel 2: Velocidad de recuperación media, consumo de energía medio.
• Nivel 3: Recuperación alta, consumo bajo.



■ **DROIDE ESPÍA (MERCADO NEGRO):** Robot maniobrable con capacidad de disparo.
- **Nivel 1:** Alcance corto, poco daño, alto consumo, ataque a enemigos mecánicos.
- **Nivel 2:** Alcance largo, daño medio, audio para despistar al enemigo, consumo medio.
- **Nivel 3:** Alcance largo, daño alto, audio, consumo bajo de energía, y ataque a seres vivos.

■ **MEJORA DE VELOCIDAD:** Aumenta la velocidad de carrera, la longitud de salto y la altura de caída sin sufrir daños.
- **Nivel 1:** Consumo de energía alto, salto corto, caída corta, velocidad lenta.
- **Nivel 2:** Consumo, salto, caída y velocidad media.
- **Nivel 3:** Consumo de energía bajo, salto largo, caída larga, velocidad alta.



■ **MOVIMIENTO SILENCIOSO:** Reduce el ruido al caminar y correr, y aumenta la altura de caída sin sufrir daño. En combinación con Enmascaramiento Termal y Camuflaje, hace al personaje casi invisible para cualquier tipo de enemigo.
- **Nivel 1:** Amortiguación de ruido baja.
- **Nivel 2:** Amortiguación de ruido media.
- **Nivel 3:** Amortiguación de ruido alta.

■ **DROIDE DRENADOR DE ENERGÍA (MERCADO NEGRO):** Absorbe la energía de un cadáver o un ser vivo inconsciente y aumenta tu salud.
- **Nivel 1:** Consumo de energía alto, velocidad de drenaje baja.
- **Nivel 2:** Consumo y velocidad de drenaje media.
- **Nivel 3:** Consumo bajo, y velocidad de drenaje alta. También funciona con criaturas vivas.

■ **DROIDE DE DEFENSA AGRESIVA:** Detiene los cohetes, las granadas y los disparos enemigos. Sólo útil para jugadores que atacan desde lejos.
- **Nivel 1:** Explota los proyectiles bastante lejos del enemigo.
- **Nivel 2:** Explota los proyectiles a una distancia media de los enemigos.
- **Nivel 3:** Explota muy cerca del enemigo.

■ **ENMASCARAMIENTO TERMAL:** Te vuelve invisible ante las torretas, los robots y las cámaras de seguridad. Te convertirás en el camaleón perfecto si lo unes a Movimiento Silencioso, Camuflaje y Enmascaramiento Termal.
- **Nivel 1:** Consumo de energía alto.
- **Nivel 2:** Consumo de energía medio.
- **Nivel 3:** Consumo de energía bajo.

■ **DESCARGA ELECTROSTÁTICA (MERCADO NEGRO):** Los ataques cuerpo a cuerpo se acompañan de descargas que dañan a los enemigos mecánicos. Útil en edificios de alta seguridad.
- **Nivel 1:** Daño bajo.
- **Nivel 2:** Daño medio.
- **Nivel 3:** Daño alto. Posibilidad de que el enemigo se pase a tu bando o se desactive.

La academia Tarsus de Seattle

«Deus Ex: Invisible Wars» permite completar los objetivos haciendo uso de tácticas completamente diferentes. Compruébalo por ti mismo poniendo en práctica, por ejemplo, diversas estrategias para salir de la emboscada de la Academia en Seattle…

OPCIÓN 1: A PECHO DESCUBIERTO

■ **ERES UN RECLUTA** de la Academia policial Tarsus, que se ve atacada por los fanáticos de la Orden. Ante esta situación, optas por comportarte como un auténtico héroe lleno de coraje. De este modo: Cuando la explosión te despierte, activa el holocomm, atiende a la doctora Nassif, y coge tus cosas. Sal en busca de Billie Adams, habla con ella una vez y escucha las nuevas órdenes. En la habitación de Billie hay provisiones y otros objetos interesantes, pero como tú no robas, gasta tu dinero en las máquinas del pasillo. Ve al ascensor y baja un nivel para hablar con la doctora, que te recomendará charlar con Klara Sparks y Leo Jankowski.

■ **CUANDO LA ORDEN INVADA** el complejo, ve al vestuario y coge la pistola y la multiherramienta de tu taquilla. Nada de registrar el resto de taquillas…
Un guardia te pedirá ayuda. Cúbrele la espalda, y entonces encontrarás a Billie, que te dice que la Academia espía a los reclutas, y te pide que regreses a tu apartamento a por la prueba. Vuelves al ascensor, pero otro guardia te pide ayuda, y no dudas en brindársela, obteniendo así más munición. Vuelve en ascensor a tu cuarto.

■ **BILLIE TE PIDE** que registres el techo, pero te niegas y sales por el agujero del baño, hasta el laboratorio. Coge las tres cargas de biomod y activa Mejora de Fuerza. Sal y dispara a la cámara para subir la escalera. Habla con los científicos y protégelos eliminando a dos fanáticos, junto con una cámara y una torreta. Agradecidos, te darán un silenciador.
En la siguiente sala, hay una carga ilegal de biomod en un armario. Usa un explosivo, cógela, y úsala para activar Interfaz Neural. Para superar el campo de fuerza, escúrrete por el conducto de ventilación.
Sigue el complejo hasta llegar a una sala protegida por dos fanáticos ayudados por una torreta. Acaba con ellos y sal de la Academia, hacia las calles de Seattle.

OPCIÓN 2: SIGILO MORTAL

■ **SI NO TE GUSTA COMBATIR,** puedes usar entonces, la táctica del sigilo. Tras despertarte con la explosión, activa el holocomm, escucha las órdenes de la doctora Nassif, y coge tus cosas del cajón. Sal en busca de la recluta Billie Adams, habla con ella una vez, y escucha las nuevas órdenes. Registra la habitación de Billie para coger provisiones, pasando de la máquina de bebidas y chucherías. La doctora, te recomendará hablar con Klara Sparks y Leo Jankowski. ¡Qué mal te cae!

■ **TRAS LA INVASIÓN** del complejo, ve al vestuario y coge la pistola y la multiherramienta de tu taquilla. Úsala para "reventar" las demás taquillas, y recoger munición y comida. Un guardia te pedirá ayuda. Pasas de él y te escondes en la sombra. Encontrarás a Billie, que te cuenta lo de que la Academia espía a los reclutas y te pide que vuelvas a tu cuarto a por la prueba. Regresas al ascensor, y otro guardia te pide ayuda. De nuevo, escapas ocultándote en la sombra. Si el guardia muere, regresa y recupera su armamento. Luego, vuelve al ascensor, hasta tu habitación.

■ **BILLIE TE HABLA DEL TECHO,** pero te niegas a creer tal estupidez, así que sales por el agujero del baño, hasta el laboratorio. Recoge las tres cargas y activa Camuflaje. Sal de ahí y esquiva el haz de luz de la cámara, pasando por debajo, para subir las escaleras. Habla con los científicos y olvídate de ayudarlos. Usa las sombras para evitar a los fanáticos, así como la cámara y la torreta. En la siguiente sala, hay una carga ilegal de biomod en un armario. Cógela con la multiherramienta, y úsala para activar Interfaz Neural. Cuélate por el conducto de ventilación para superar el campo de fuerza. Examina el pasaje adyacente para hallar un conducto que lleva a una sala protegida por dos fanáticos. Usa la Interfaz Neural para desactivar la cámara y la torreta, y acaba con ellos desde el conducto. Sal de la Academia.

OPCIÓN 3: ¡ME ESTÁN ESPIANDO!

■ **ERES UN RECLUTA EJEMPLAR,** pero también perspicaz. Tras la explosión, activa el holocomm y escucha a la doctora Nassif. Recoge tus cosas del cajón. Sal a buscar a Billie Adams, habla con ella varias veces, y atiende las nuevas órdenes. Habla con el portero y el guardia del ascensor para enterarte de que pasa algo "raro", y baja un nivel. Habla con la doctora, que te recomendará charlar con Klara Sparks y Leo Jankowski. ¡Qué buen chico!

■ **INVADIDO EL COMPLEJO,** ve al vestuario y coge la pistola y la multiherramienta de tu taquilla. "Revienta" con ella las otras taquillas. Un guardia te pide ayuda para acabar con un fanático. Le ayudas. Entonces, encuentras a Billie, que te dice que la Academia espía a los reclutas. ¡Tus sospechas se confirman! Vuelves al ascensor, y un guardia pide apoyo. Ya no te fías de la Academia, así que pasas y te escurres en las sombras. Si el guardia muere, vuelve para recuperar su armamento. Luego regresas al ascensor, hasta tu cuarto.

■ **EN EL TECHO,** como te dice Billie, hay una cámara espía. Preguntándote el por qué de ese espionaje a los reclutas, sales por el agujero del baño, camino del laboratorio. Coge las tres cargas de biomod y activa Camuflaje. Esquiva el haz de luz de la cámara, pasando por debajo, para subir las escaleras. Los científicos te pedirán ayuda, pero los abandonas a su suerte y usas las sombras para evitar a los fanáticos, así como la cámara y la torreta.
En la siguiente sala hay una carga ilegal de biomod. Usa una multiherramienta para cogerla, y para activar Interfaz Neural. Usa luego un explosivo para superar el campo de fuerza. En el pasaje adyacente hay un conducto que lleva a una sala protegida por dos fanáticos. Con la Interfaz Neural, desactiva cámara y torreta, y acaba con los fanáticos desde el conducto. Con el holocomm, habla con Lin Chen, que aceptará reunirse contigo. Tienes un nuevo aliado…

Modificadores y armas especiales

■ **ES POSIBLE COMPLETAR EL JUEGO** sin disparar ni un solo tiro, pero es mucho más práctico –y divertido- utilizar las las muchas armas esparcidas por los escenarios. La más útil es, con diferencia, el rifle de francotirador, pues permite acabar con los enemigos antes de que te vean. Combínalo con Camuflaje, Enmascaramiento Termal, y Movimiento Silencioso, y no habrá quien te pare... De hecho, es una buena idea llevar varios rifles con distintos modificadores, para distintos usos. Éstos se encuentran en cajas de seguridad, armerías, o en el mercado negro, a un precio variable. Su uso está explicado en el manual, y también depende del tipo de personaje que decidas adoptar. A modo de pista, aquí tienes las armas que mejor aprovechan los modificadores:

- Incremento de daño: Escopeta o SMG.
- Incremento de rango de disparo: Rifle de francotirador.
- Incremento de ratio de disparo: Escopeta o Mag rail.
- Silenciador: Rifle francotirador.
- Multiplicador de disparo: SMG.
- Convertidor EMP: Escopeta.
- Fragmentación: Pistola o SMG.
- Desestabilizador de Cristal: Rifle de francotirador.

■ **LAS ARMAS ESPECIALES** son alteraciones de las armas convencionales, más letales. No están a la venta ni en posesión de los enemigos, así que debes hallarlas. Busca en estos sitios:

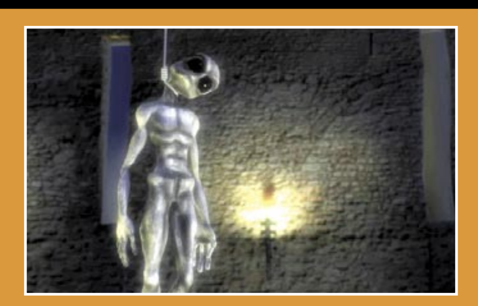
- Pistola de Asesino: En la tienda cercana al bar Trier.
- Espada Diente de Dragón: Santuario J.C., en un apartamento.
- Invocador de Rayos Hellfire: En el balcón de uno de los jardines de Greenhouse.
- Cazador Greasel: En las alcantarillas del área baja de Seattle.
- Hoja Tóxica: Debajo de una almohada en el habitáculo cercano al de Leila Nassif.
- SMG Widowmaker: En un túnel de Acrology, en el nivel 107.

Los finales

«Deus Ex: Invisible War» dispone de cuatro finales diferentes. Independientemente del tipo de personaje que hayas adoptado, puedes alcanzar todos ellos si realizas una serie de acciones en Nueva York, en Liberty Island, donde reposa la Estatua de la Libertad.

EL FINAL "A" ES EL MÁS FÁCIL DE CONSEGUIR si simpatizas con los Illuminati. En la base UNATCO, envía las especificaciones Aquina a los Illuminati. Después, asesina a J.C. Denton y a Paul Denton. Destruye el mecanismo de la estatua, y asegúrate de que Chad o Nicolette sobreviven a la misión. Darás la bienvenida a una idílica época de prosperidad.

EL FINAL "B" SUPONE EL TRIUNFO DE LA BIOMODIFICACIÓN UNIVERSAL. Para conseguir llegar a este final, tienes que entregar las especificaciones Aquina a J.C. Denton en la base UNATCO. Después de esto, no lo dudes ni un segundo e introdúcete en el mecanismo que es encuentra dentro de la estatua, asegurándote de que J.C. Denton sobrevive al ataque que se va a producir a continuación.



EL FINAL "C" ES EL FAVORITO DE LOS TEMPLARIOS. En la base UNATCO, envía las especificaciones Aquina a los Templarios. Después asesina a J.C. Denton y a Paul Denton. Destruye el mecanismo de la estatua. Saman, el traidor de la Orden, debe sobrevivir. Los templarios gobernarán el planeta bajo un régimen teocrático.

EL FINAL "D" ES EL MÁS TENEBROSO DE TODOS. Envía las especificaciones Aquina a quien quieras, da igual. Lo difícil viene ahora, pues debes eliminar a todos los protagonistas importantes: J.C. Denton, Paul Denton, Chad, Nicolette y Saman, y destruir la máquina de la estatua. La masacre permitirá que los Omar tomen el control de la Tierra: implantarán biomods de control a todos los humanos, dominándolos para siempre... ¿O tal vez no...?

Splinter Cell

EL REGRESO DEL MEJOR ESPÍA

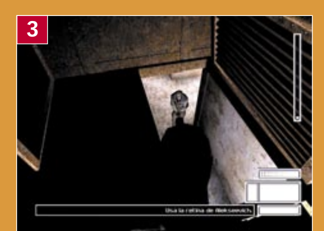
"Esto no ha acabado aquí, Sam". Es el mensaje que te manda tu jefe por el intercomunicador. Ahora debes culminar la tarea empezada en «Splinter Cell», infiltrándote en los tres niveles que Micromanía te regala en su CD de portada…

Tanto si has llegado hasta el final del sensacional «Splinter Cell», como si acabas de adquirirlo ahora que tiene un precio reducido, disponte a jugar directamente cualquiera de las tres nuevas misiones, accediendo a ellas al elegir el perfil de personaje. Eso sí , prepárate para lo peor, pues tienen una dificultad bastante elevada. Este es el motivo por el que hemos planteado esta ayuda a modo de guía rápida pero al mismo tiempo exhaustiva, de manera que no te falte ningún elemento para ayudarte a llegar hasta el final de cada misión. En el texto encontrarás números que te remiten a la pantalla correspondiente para que te resulte más sencillo orientarte en cada fase. Por último, incluimos unos cuantos consejos prácticos para superar con éxito estas tres estupendas fases, ya que las tres cuentan con bastantes puntos en común.

Kola Cell

1

2


3

ABRE EL CONDUCTO DE VENTILACIÓN. Apunta con cuidado y dispara a la cabeza al guardia, para a continuación subir por las escaleras. Al llegar al pasillo, activa las gafas de visión nocturna y realiza un salto corriendo para evitar que se active el sensor láser (1).

AVANZA HASTA EL ORDENADOR que está sobre la pasarela y actívalo. Rápidamente, activa los sensores láser y corre a esconderte en el recodo que hay a la derecha. Elimina a los soldados y sube las escaleras. Abre la puerta con la ganzúa. Baja las escaleras y abre el conducto que hay a la derecha, pero no entres. Salta por encima de las cajas, pégate a la pared y coge la munición extra. Entra por la puerta de enfrente, anula la cámara y baja por otras escaleras. Entra por el conducto de aire y salta a la habitación inundada. Activa los dos ordenadores y apóstate tras uno de ellos a la espera de que entren tres guardias muy duros de pelar(2).

LIQUÍDALOS, SUBE POR LAS ESCALERAS, desactiva la mina que hay tras una caja y avanza hasta donde cogiste la munición. Elimina al guardia y cruza rápidamente hasta el conducto de aire. Ahora tienes que esperar a que el coronel se detenga unos cuantos segundos para saltar a por él, inmovilizarlo y obligarle a activar el escáner de retina (3). Ve entonce a la sala de ordenadores, haz que Masse utilice el ordenador y avanza hasta el final del nivel.

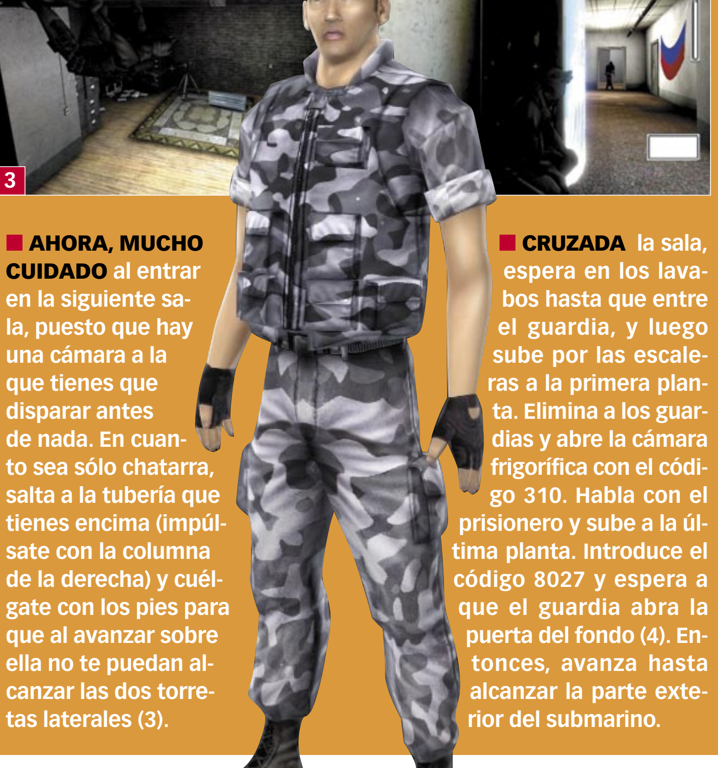
No olvides que…

LA VISIÓN NOCTURNA es tu mejor aliado en estas misiones. Te aconsejamos que la utilices el 80% del tiempo, ya que hay multitud de sensores de movimiento y cambios bruscos entre zonas oscuras.

EL MEJOR ARMA que puedes utilizar es el rifle SC20K, provisto de mirilla francotirador. No obstante, la pistola con silenciador es un buen sustituto en el caso (probable) de que te quedes sin municiones.

DISPARAR A LA CABEZA desde la perspectiva de francotirador permite ahorrar munición, algo que escasea. Sin embargo, si ves que te resulta complicado dominar el pulso de Sam, te aconsejamos que dispares a la cabeza desde la perspectiva normal. Lo importante es no fallar el tiro…

Vselka Infiltración



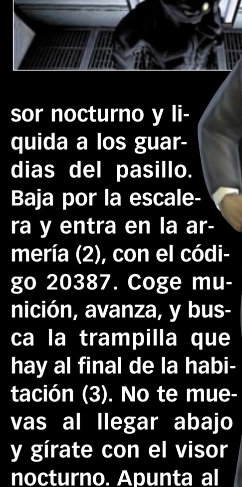
■ **SUBE AL MURO** junto al lugar donde comienzas y cambia a modo francotirador. Desde aquí, elimina al guardia que tienes justo enfrente (1) y rápidamente, a los otros dos de la izquierda. Por último, dispara a los dos perros que tienes justo debajo. Sube al muro de piedra más alto.

■ **DESLÍZATE** por la cuerda hasta el otro lado de la alambrada (2). Justo enfrente de donde aterrizas, hay dos ventanas. Activa las gafas de visión nocturna, así como el zoom de tu arma para ver al soldado que patrulla dentro. Cuando se haya dado la vuelta, dispárale a través de una de las ventanas. Luego, ábrela y prepárate para liquidar a otros dos guardias que vigilan el pasillo. Avanza y dispara a la cámara que encontrarás justo al doblar la esquina.

■ **AHORA, MUCHO CUIDADO** al entrar en la siguiente sala, puesto que hay una cámara a la que tienes que disparar antes de nada. En cuanto sea sólo chatarra, salta a la tubería que tienes encima (impúlsate con la columna de la derecha) y cuélgate con los pies para que al avanzar sobre ella no te puedan alcanzar las dos torretas laterales (3).

■ **CRUZADA** la sala, espera en los lavabos hasta que entre el guardia, y luego sube por las escaleras a la primera planta. Elimina a los guardias y abre la cámara frigorífica con el código 310. Habla con el prisionero y sube a la última planta. Introduce el código 8027 y espera a que el guardia abra la puerta del fondo (4). Entonces, avanza hasta alcanzar la parte exterior del submarino.

Vselka Submarino



■ **COGE EL BOTIQUÍN** de la enfermería y ve al puente de mando. Deshazte de los dos soldados y examina los tres ordenadores (1) para que se abra la puerta junto a la enfermería. Avanza hasta las literas de los soldados y ten cuidado de no hacer ruido al bajar las escaleras, porque hay un soldado justo en la puerta.

■ **AVANZA HASTA LA CANTINA** y continúa de frente. Activa el visor nocturno y liquida a los guardias del pasillo. Baja por la escalera y entra en la armería (2), con el código 20387. Coge munición, avanza, y busca la trampilla que hay al final de la habitación (3). No te muevas al llegar abajo y gírate con el visor nocturno. Apunta al guardia que está detrás y prepárate para disparar a otro que llegará por la derecha. Mira el ordenador a la izquierda.

■ **AVANZA, SELECCIONA** las granadas y acércate con cuidado activando el visor nocturno. Lanza una granada en diagonal por la puerta para liquidar de un golpe a los cuatro soldados (4).

■ **CRUZA LA SALA** sin activar el ordenador y cruza dos habitaciones más. Examina el ordenador del fondo y vuelve a la sala anterior para activar, ahora sí, el ordenador. Tienes dos minutos para llegar corriendo a la sala de misiles. Para terminar la misión, entra en el compartimiento para torpedos que está abierto.

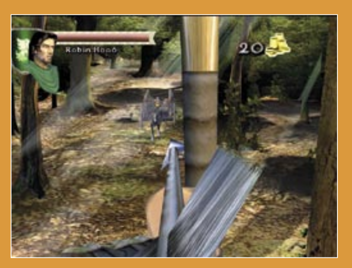
Robin Hood: Defender of the Crown

CLAVES DEL PERFECTO ESTRATEGA

Inglaterra está sumida en el caos por culpa del tirano Juan, pero Robin Hood y compañía no van a estar solos en su tarea. Con esta lupa, tus acciones tendrán éxito seguro.

La acción en este «Robin Hood: Defender of the Crown» se basa en diversos mini-juegos, unos orientados claramente hacia pruebas de habilidad, y otros con un enfoque algo más estratégico. Y aunque el desarrollo de los mismos puede considerarse como sencillo, hay diferentes estrategias y consejos muy útiles a la hora de maximizar el beneficio de tus arcas, y así asestar el golpe definitivo a un caballero enemigo. Por ello, hemos estructurado esta lupa analizando las mejores tácticas a seguir en cuatro de los mini-juegos que vas a encontrar a lo largo de toda la aventura. En el recuadro final podrás encontrar unos cuantos consejos de carácter económico que te serán especialmente útiles a la hora de plantear una estrategia global de tus acciones.

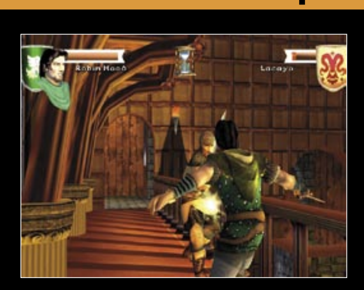
Asalto con el Arco

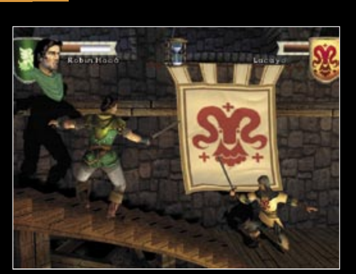


DESDE LA COPA de los árboles, Robin deberá eliminar a cuantos enemigos osen pasar por el camino. Si bien esta afirmación es correcta, no siempre debe ser la estrategia a seguir, ya que en muchas ocasiones no merecerá la pena que arriesgues tu barra de energía por unas pocas monedas de oro. En primer lugar, fíjate bien para descubrir si entre los soldados enemigos hay algún arquero que pueda interrumpir tu trabajito. Por lo común, suelen aparecer en la segunda y tercera batida de soldados, siendo recomendable asomar tu cuerpo únicamente para asestar certeros flechazos y volver a ocultarte nuevamente.

SELECCIONA LOS OBJETIVOS a eliminar. Derribar a un soldado cualquiera sólo te proporcionará una cantidad de oro mínima, aunque si no hay arqueros por medio, tampoco es cosa de dejarles marchar... Fíjate siempre en aquellos soldados que porten en su montura bolsas cargadas con oro: derribarles sí que supondrá una importante fuente de ingresos a tus arcas. En estos casos, podrás incluso arriesgarte a salir del escondrijo en el que te halles parapetado, aún con el peligro de que haya arqueros cubriéndoles. Y por último, procura no disparar a lo loco ya que es muy probable que alertes a los caballos y huyan rápidamente.

Asalto con la Espada





INFILTRARSE EN LOS CASTILLOS para robar oro es una magnífica idea, que resulta incluso más lucrativa que el tiro con arco. Para ello, deberás luchar contra diversos soldados hasta acceder a la sala del tesoro. Durante estas escenas, te verás obligado a utilizar adecuadamente dos golpes básicos nada difíciles de ejecutar, justo en el momento en que el enemigo acabe con su secuencia de movimientos. Estos, normalmente constan de dos o tres mandobles fácilmente esquivables con un paso atrás, tras los cuales llega el momento de tu "intervención". Has de repetir la secuencia, hasta que consigas aniquilarle.

EL TIEMPO es un factor a tener en cuenta durante estas escenas. Por ello, tendrás que acabar con tus adversarios utilizando la menor cantidad de tiempo posible. Un buen consejo es parar los golpes del contrario con tu espada, para, acto seguido, lanzar dos o tres golpes y luego ejecutar un golpe especial, que se ejecuta pulsando al mismo tiempo los dos botones de acción. De esta manera su barra de energía disminuirá drásticamente, y en muchos casos dará con sus huesos en el suelo. La secuencia perfecta de ataque es: cuatro golpes normales seguidos y un golpe especial. Seguramente, de esta manera habrás acabado con él.

Asalto a las Fortalezas

PREPARA UN EJÉRCITO potente y numeroso llegado el momento de destruir un baluarte enemigo, porque seguramente las bajas que sufrirás serán numerosas. Primero, derriba las murallas de la fortaleza, para lo que dispones sólo de 60 segundos en cada una de las caras de la misma. Usa primeramente el ratón para ajustar el mejor ángulo de tiro, y una vez alcanzado, utiliza un dispositivo digital, como el teclado o el pad, para alcanzar la inclinación ideal de la catapulta en un tiempo menor. Apréndete el número de pulsaciones a dar en la tecla de dirección.

LAS MURALLAS se destruyen con unos 10 golpes certeros, pero cuenta con que la inclinación de la catapulta variará según los daños que inflijas a la cara de la fortaleza. Conforme sea destruida, el ángulo a elegir será menor, por lo que habrás de ser habilidoso para no perder tiempo en cada nuevo enfoque. Por norma general, bastará una leve pulsación de la tecla de dirección hacia arriba para acertar. No esperes a ver el resultado de la roca lanzada: sigue disparando sin pausa hasta agotar el tiempo.

La Batalla

LA HORA DE LA VERDAD llega al enfrentarse dos ejércitos, ya sea para lograr un territorio, o tras haber destruido una fortaleza. En primer lugar, ten en cuenta el número de guerreros que tiene el enemigo, y en consecuencia, usa tus unidades de la mejor forma posible. Los arqueros son fundamentales para desgastar unidades más poderosas como la caballería, o para contrarrestar el poder de sus arqueros. No centres su fuego en los lacayos, ya que éstos cuentan con grandes dotes defensivas, y por lo tanto, se perdería la efectividad de tus valiosísimos arqueros.

CUERPO A CUERPO, la caballería es la mejor unidad que puedes tener. Destina a los lacayos a destruir de arqueros y catapultas enemigas, mientras que los campesinos úsalos para destruir murallas o incluso para desgastar a las fuerzas enemigas, pues su potencia de fuego es mínima. Y por último, utiliza tus catapultas para neutralizar a sus arqueros, o para machacar a la caballería. En definitiva, tu ejército ha de guardar un equilibrio entre guerreros cuerpo a cuerpo y a distancia. Normalmente una buena cifra de arqueros apoyados por lacayos y caballería, es más que suficiente.

El Oro es la Clave

LOS ENFRENTAMIENTOS en «Robin Hood: Defender of the Crown» son una constante, y por ello es necesario recaudar ingentes cantidades de oro para poder mantener a tus ejércitos dispuestos para el combate en todo momento. El asalto con arco es una posibilidad de recaudar dinero, pero puestos a arriesgar la vida del intrépido héroe, el asalto a los castillos te proporcionará ingresos infinitamente superiores, y con un esfuerzo similar. Por ello, antes de realizar cualquier tipo de incursión, echa un vistazo a la información de cada territorio del mapa de Inglaterra, su riqueza, y la forma de asalto.

LOS TORNEOS A CABALLO son otra fuente de ingresos estimable. Por lo sencillo de su mecanismo (basta apuntar a la cabeza del enemigo para derrotarlo sin problema), con un poco de práctica ganarás los torneos fácilmente. Esto te proporcionará oro en grandes cantidades, y lo que es mejor, la cesión de un territorio enemigo. Además, con la adhesión de dichas tierras como parte de tu "reino", contarás también con su recaudación. Es recomendable que establezcas un ejército de guarnición para mantenerlo a toda costa, o de lo contrario su antiguo propietario no tardará en quitártelo.

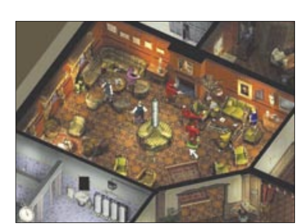
ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Baldur's Gate II: Shadows of Amn
Todo el poder

Para activar el modo de trucos, tras hacer una copia de seguridad, abre con el Bloc de notas el archivo **baldur.ini**, y bajo las **"Program Options"** que verás, añade la línea **"Debug Mode=1"** y salva. Entonces, en la partida, pulsa **[CTRL] + [Espacio]** para que aparezca la consola de trucos y escribir uno de estos:
CLUAConsole:ExploreArea(): Te da el mapa completo.
CLUAConsole:SetCurrentXP("[0-2950000]"): Dará el número que pongas de puntos de experiencia al personaje o al grupo que hayas elegido.
CLUAConsole:AddGold(#): Ganarás el oro que pongas.
NOTA: para desactivar los trucos, borra la línea **"Debug Mode=1"** que añadiste.

Chicago 1930
Hazte intocable



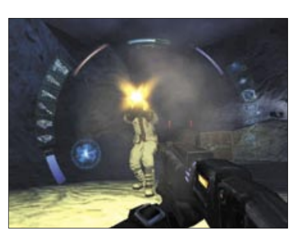
Durante una partida, pulsa **[F11]** para acceder a la consola de trucos, escribe el que quieras, y pulsa **[Enter]**:
ALARM: Llegarán refuerzos.
BUD SPENCER: dejas K.O. a todos tus oponentes.
CHROMA: Cambia el color de un personaje jugable.
DIES IRAE: Disfruta de una "intervención divina" contra todos los enemigos.
EZB: Consigue dinero.
FULLHOUSE: Munición para los personajes "jugables".
HIGHLANDER: Todos los personajes "jugables" se hacen invulnerables.
IMMUNITY: Serás inmortal.
LOOSE: Pierdes esta misión.
NUKE: Mata a los enemigos.
PAMELA ANDERSON: Los soldados se volverán tontos en la lucha cuerpo a cuerpo.
REPORT: te da un informe detallado de toda la campaña.
ROTER ALARM: Alerta a todos los personajes no "jugables" del juego.
SAN PETRUS: Todos los personajes seleccionados se van directamente al "paraiso".

Contract J.A.C.K.
Unas ayuditas...

Pulsa la **[T]** y en la ventana de diálogo, podrás escribir cualquiera de estos códigos:
guns: Todas las armas.
kfa: Todas las armas, salud, munición y armadura.
god: modo dios.
baddaboom: ¡qué explosiones!
poltergeist: invisibilidad.

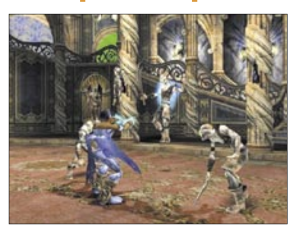
Deus Ex: Invisible War
Una fiesta secreta

Sigue estos pasos si quieres ver un final diferente con una Fiesta Secreta.
En Liberty Island, ve al mapa de **UNATCO**. En la primera



sala, verás una bandera de UNATCO: cógela, llévala a la oficina de **Manderly** y entra en el cuarto de baño. Tira la bandera al suelo… y tira de la cadena del wáter.
Serás "teletransportado" a un final con una fiesta la mar de animada. Asegúrate de mirar bien los **"Datacubes"**.
Nota: La lista de invitados depende de los personajes que hayas mandado al otro barrio a lo largo de la partida.

Legacy of Kain: Defiance
Trampas vampíricas



Introduce las secuencias de movimientos en la pantalla de pausa. Antes de ello, el teclado debe estar configurado en las Opciones de control, claro:
Invencible: Arriba, Abajo, Derecha, Abajo, Absorber, Apunta con telequinesis, Abajo, Ataque vertical, Encarar.
Barra de Almas infinita: Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, Absorber, Apunta con telequinesis, Abajo, Ataque vertical, Telequinesis.
Habilita todos los movimientos especiales: Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Abajo, Absorber, Ataque vertical, Telequinesis, Abajo.
Indicador de Vida y TK al máximo: Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Encarar, Apunta con telequinesis, Telequinesis, Abajo, Ataque vertical.
Reemplaza la Soul Reaver por un tubo de cartón: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Apunta con telequinesis, Ataque vertical, Abajo, Telequinesis.
Rellena los indicadores de Vida y TK: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Absorber, Encarar, Telequinesis, Ataque vertical, Abajo.

Estas otras secuencias de movimientos debes hacerlas en la pantalla de inicio del juego, antes de entrar a jugar.
Todos los objetos del material de bonus: Abajo, Telequinesis, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Ataque vertical, Abajo, Derecha, Derecha.
Una sorpresa final: Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Absorber, Apunta con telequinesis, Abajo, Telequinesis, Ataque vertical.

Mafia
La ciudad es tuya...

Desbloquea el Modo Carrera libre Extrema: Llega al final de todas las misiones. Este modo de juego incluye nuevos vehículos… y la policía estará de vacaciones.

Truco del mes

COLIN MCRAE RALLY 04
El desbloqueador que lo desbloquee…

Ganando (o quedando el segundo) en cada campeonato desbloquearás algún coche o modo especial. Aquí te pasamos la relación de la prueba que tienes que ganar para desbloquear cada uno de los extras:

Campeonato Especial:	Todas las pruebas.
Campeonato Especial:	Modo Espejo.
Campeonato Especial:	Audi Quattro.
2RM (Normal):	Citrõen 2CV.
2RM (Normal):	VW Golf.
2RM (Avanzado):	Mitsubishi Pajero.
2RM (Avanzado):	Lancia 037.
4RM (Normal):	Peugeot 206.
4RM (Avanzado):	Campeonato Experto.
4RM (Avanzado):	Daño extremo.
4RM (Avanzado):	Ford RS200.
4RM (Avanzado):	Ford Transit Rally Van.

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

La Tienda de Armas de Yellow Pete: En cualquier momento de una partida en modo Carrera Libre, saca el mapa. La tienda de armas está en la "H", en "Hoboken". Pasea junto al edificio hasta que veas una puerta abierta, por la que deberás pasar. Baja la escalera para llegar a un sotanillo ¡con todas las armas del juego!
Dinero fácil: Acaba con todos los gángsters que puedas (tipos con traje y sombrero negro). Recibirás 500$ con cada uno. Vete al campo y corre todo lo que puedas en un coche rápido. Por cada coche que hagas estallar, recibirás 100$. También podrás ganar algo de pasta conduciendo taxis.
Arreglo gratuito del coche: Si tienes una rueda pinchada, o cualquier otro daño en tu coche, sólo tienes que salir hacia el campo de manera que aparezca una pantalla de carga. Después de esta carga, tu coche estará como nuevo.
La escopeta Thomson: En la misión en la que debes llevar a Pauly para que acabe con Sergerio Morello y tienes que escapar, en vez de correr, sal del coche y acaba con la vida de todos tus enemigos. Busca luego por los cuerpos, pues uno de ellos tendrá una Thomson 1928, que te será muy útil en el puerto.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Consola de Trucos.

Crea un acceso directo al archivo **maxpayne2.exe**, púlsalo y selecciona en **"Propiedades"**. Donde dice "destino:", verás la localización del archivo **maxpayne2.exe.** Cambia este texto de modo que ponga **"C:\Archivos de programa\Rockstar Games\Max Payne 2\MaxPayne2.exe" -developer.** Asegúrate que el **"-developer"** está dentro de sus comillas. Ahora, puedes iniciar el juego desde este acceso directo y pulsa **[º]** en medio de la partida para que aparezca la consola de trucos, en la que podrás escribir cualquiera de los siguientes:
getallweapons: Consigues todas las armas del juego.
getpainkillers: Obtienes 1000 analgésicos.
getbullettime: Rellenas a tope tu tiempo bala.

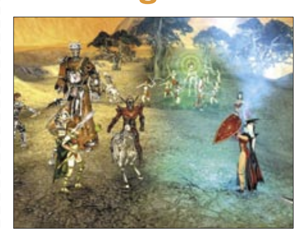
Otros personajes
Sigue el mismo proceso anterior, pero en vez de **"–developer"**, escribe **" –developerkeys"**. Pulsando el 9 ó el 3 en el teclado numérico, cambiarás a Max por otro personaje mientras juegas la partida (algunas armas no estarán disponibles con determinados personajes). Eventualmente, y para los más curiosos, aparecerá la protagonista, Mona completamente desnuda.

NBA Live 2004
Códigos útiles

En la pantalla de códigos, bajo la opción "Mi NBA", puedes escribir cualquiera de los códigos que te damos a continuación:
87843H5F9P: Consigue 15000 puntos para gastarlos en la tienda NBA.
725JKUPLMM: Debloquea todos los "Hardwood Classics".
ERT9976KJ3: Desbloquea todos los complementos NBA.
YREY5625WQ: Desbloquea y puedes utilizar todos los complementos del equipo.

¡Qué de zapatillas!
Escribe estos códigos en la misma pantalla de antes para comprar unas zapatillas…:
2389JASE3E: Air Flightposite II Colorway 2.
23LBJNUMB1: Air Zoom Generation.
242TREU777: Nike Shox BB4.
3245AFSD45: Air Foampsite Pro Colorway 2.
367UEY6SN: Air Zoom Flight Colorway 1.
A0K374HF8S: Air Hyperflight Colorway 3.
CVJ554TJ58: Jordan III.
DG56TRF446: Air Foamposite Pro Colorway 1.
DSAKF38422: Air Foampsite Pro Colorway 3.
GF9845JHR4: Air Flight 89 Colorway 3.
JCX93LSS88: Air Hyperflight Colorway 4.
XCV6456NNL: Blazer.
POUY985GY5: Debloquea todas las zapatillas.

Spellforce
Unos trucos nada mágicos



Haz aparecer la consola pulsando la tecla **CTRL** y la tecla **[+]** al mismo tiempo. Luego, teclea en la consola uno de los siguientes códigos, poniendo entre paréntesis, al final un **(1)**, para activar el truco, o un **(0)**, para que se desactive. Recuerda que aunque cierres el programa, la próxima vez que lo abras, la consola recordará los trucos que has introducido, así que para poder volver a la normalidad, siempre tendrás que desactivarlos.
Application:SetBuildingFastBuildMode(1): Construyes tus edificios mucho más rápido de lo habitual.
Application:SetGodMode(1): Modo dios: aunque tu salud se quede en nada, no morirás en ningún caso.
Application:FastHeroCast(1): Creación de héroes mucho más rápida.
Application:SetBuildingTechTreeMode(1): Ahora tienes todos los edificios.
Application:SetFigureTechTreeMode(1): Ahora tienes todas las unidades.
Application:SetNoManaUsage(1): Consigues maná ilimitado en la campaña.
Application:GiveMeGoods(#): Consigues el número que pongas en lugar del símbolo **#**, de cada recurso.

Truco del lector

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL
Dinero fácil

Un modo relativamente sencillo para ganar una buena cantidad de dinero es tener, al menos un personaje "no jugable", como un ladrón, por ejemplo, que se encargue de despojar a los cuerpos de soldados muertos. Cuando el personaje haya robado varias Gemas, vete al inventario y transfiere todas las gemas, excepto una, a uno de tus personajes. Cuando llegues a una tienda, vende las gemas. En la "Caja de venta", di que vendes todas las gemas. Pero tu personaje no soltará ni una de las gemas, así que cuando pulses "OK", las gemas volverán a tu inventario… pero también te llevarás el dinero como si las hubieras vendido de verdad. Puedes repetir esto siempre que quieras.

Camilo Vargas (Madrid)

THE SIMPSONS: HIT & RUN
Trampas a lo Bart Simpson

Entra en la pantalla de opciones y mantén pulsada la tecla de función F1. Realiza entonces cualquiera de estas secuencias usando las flechas de dirección del teclado.
Todas las cartas al terminar el juego: Arriba, Arriba, Arriba, Arriba.
Todos los trajes de todos los personajes al terminar el juego: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.
Todos los vehículos (después de conseguir el 100%): Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.
Diferentes ángulos de cámara: Abajo, Abajo, Abajo, Arriba.
Conduce un coche de juguete: Abajo, Abajo, Derecha, Izquierda.
Más aceleración: Derecha, Derecha, Derecha, Derecha.
Invulnerabilidad: Derecha, Arriba, Derecha, Arriba.
Sin velocidad máxima: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda.
Pulsa la bocina para saltar: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha.

XIII
Llena a tope tu salud y tu munición

En medio de cualquier partida, pulsa la tecla de función **[F12]**, de manera que aparezca la consola de trucos, en la que podrás escribir uno de los siguientes códigos:
healme 100: Tu barra de salud mejora en 100 HP.
maxammo: La munición de tus armas se llena a tope.

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura

El Gran Tarkilmar

Aventura patrocinada

Hace unas semanas, la compañía Funcom anunció «Dreamfall», la segunda parte de «The Longest Journey». La mitad del presupuesto de dicha aventura (181.000 €), va a ser cubierto por La Fundación Nacional de Cine de Noruega, con fondos públicos. Es una gran iniciativa que puede favorecer el resurgimiento de pequeñas compañías, en géneros minoritarios, aumentando la diversificación de los videojuegos, más allá de los géneros que estén en auge. ¿Llegará algún día este tipo de subvenciones a España, en donde pequeñas compañías como Péndulo Studios han demostrado que pueden crear juegos de éxito mundial, si disponen del presupuesto y el tiempo adecuado? ...Ójala que sí.

ACCIÓN

BATTLEFIELD VIETNAM
Servidor doméstico

Mis amigos y yo queremos poner un servidor privado para jugar a «BF Vietnam», pero no sabemos las condiciones necesarias. ¿Qué equipo y tipo de conexión nos recomendáis? Somos ocho personas.

Juan E. Albiol

La mejor opción es usar un servidor "dedicado" –que el servidor no se use para jugar–. Necesitáis una máquina potente, con al menos 2 GHz y 512 MB RAM. En cuanto a la conexión, para 6-12 jugadores se requiere al menos una línea de 256 KB/s de capacidad para subir y se recomienda 512 KB/s, a ser posible cable-modem por su baja latencia.

BLADE
¿Algún sucedáneo?

Muchos lectores se lamentan por el vacío que ha dejado «PC-Fútbol», pero… ¿y qué me decís del dejado por «Blade: The Edge of Darkness»? ¿Qué otro juego me recomendáis que tenga un estilo parecido? Necesito un juego similar a «Blade» Ya.

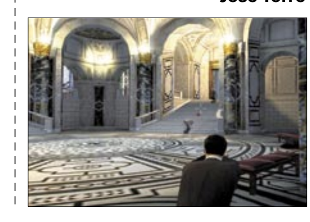
Xavier Marín

Nos unimos a tu demanda. Desgraciadamente, sólo un juego precedente a «Blade» se parece a él; «Die By The Sword», un título todavía más complejo de controlar, pero con menor interés como aventura. Actualmente tan solo «Prince of Persia: Sands of Time» o «Enclave» pueden asemejarse en cuanto a ambientación / jugabilidad, aunque muy de lejos.

MAFIA
Villano duradero

No sé que hacer con Sam en la parte final del museo. Cuando lo veo le disparo y no consigo liquidarle. ¿Cómo puedo terminar con él?

José Torre



Sam te dispara desde el otro lado del balcón circular con una Tommy. No intentes perseguirle porque nunca le alcanzarás. Lánzale ráfagas cortas y precisas y ponte a cubierto. Repite el proceso cuantas veces sea necesario hasta que acabe huyendo. Luego podrás pillarle...

MAX PAYNE 2
Final embarazoso

Me he pasado todo el juego de un tirón, pero al llegar al enfrentamiento con Vladimir en la bóveda acristalada no consigo que esta caiga sobre él, a pesar de que he roto todos los anclajes.

Alex_Kid

Efectivamente, si disparas a los anclajes la plataforma acaba venciendo, pero no es suficiente. Tienes que sacar también los "tapones" a base de tiros certeros para que el artefacto cilíndrico caiga sobre Vladimir y le aplaste. Buena suerte.

Microencuesta

Ahora que está de moda incluir extras en los juegos. ¿Cuáles prefieres?

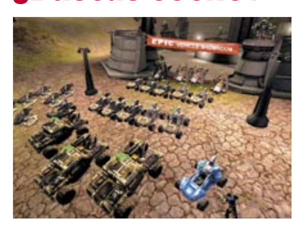
No es extraño que muchos videojuegos comiencen a incluir los mismos extras. Aquí, los jugadores no se ponen de acuerdo: el 43% de los votantes prefiere ver documentales del tipo "Cómo se Hizo", para curiosear las interioridades del juego, mientras que un 41% prefiere escenas de vídeo o niveles descartados. Por el contrario, tan sólo un 16% se decantan por los fondos de escritorio o salvapantallas, quizá porque esos "regalos" ya se ofrecen en la web oficial.

El próximo mes:
¿Qué tipo de juegos basados en películas prefieres?

1. Conversiones de películas clásicas, como «La Gran Evasión».
2. Los que mantienen el guión, como «El Retorno del Rey».
3. Personajes de cine legendarios con nuevos argumentos.

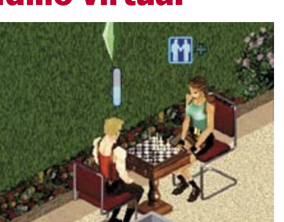
Curiosidades

¿Buscas coche?



Los hay que no pueden soltar el gatillo y los hay que aprovechan cualquier excusa para dejar de pegar tiros y mostrar su ingenio. En esta imágen vemos un auténtico "salón de exposición Epic" con los vehículos que se pueden encontrar en la demo de «Unreal Tournament 2004». Se han tomado tantas molestias en aparcar cada vehículo que lo único que sólo faltan unas bellas azafatas que los enseñen.

Idilio virtual



Hay quién asegura que esta imagen muestra a Duke Nukem junto a Lara Croft jugando una partidita de ajedrez en los Sims Online. Desde luego, tienen toda la pinta. Ynosotros nos preguntamos… ¿Qué tendrán en común ambos personajes, aparte del gusto por las pistolas grandes y los bichos peligrosos? ¿Surgirá la chispa o Duke seguirá siendo un mujeriego? ¿Para cuando un juego, juntos…?

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

MOH: BREAKTHROUGH
Dichosos morteros

Estoy atascado en una casa con dos ventanas en la que también hay dos morteros y aparecen tanques a lo lejos. Me estoy volviendo loco, porque siempre me sobrepasan y no hay manera.

José Javier Villar

El ángulo del mortero determina el alcance. Los tanques son ocho en total, en dos oleadas. La primera viene por la izquierda. El truco está en adelantarte un poquito a su avance en lugar de intentar darles de lleno. Necesitas dos proyectiles por tanque. Si se acercan demasiado, deja el mortero y usa el lanzacohetes.

UNREAL 2
Expansión post-mortem

Ha llegado a mis oídos la existencia de un parche para jugar a «Unreal 2» en modo multijugador. Dado que la compañía que programó el juego ha desaparecido, quisiera saber si el proyecto sigue en pie.

Javi NasH MLG

Efectivamente, el grupo de programación se ha disuelto, pero el parche «Unreal 2» XMP –eXtended MultiPlayer– sigue vivo. Pesa unos 270 Megabytes y puedes encontrarlo en la web oficial: www.unreal2.com. Te recomendamos probarlo, ya que es muy original.

■ AVENTURA

BEYOND GOOD & EVIL
Las barreras láser

Estoy jugando a «Beyond Good & Evil», pero me he perdido. He llegado hasta una extensión marítima, pero hay unas barreras láser. ¿Cómo puedo cruzarlas?

Leandro

Para cruzarlas, antes tienes que conseguir los propulsores, que te serán entregados en el momento oportuno. Cuando los tengas, debes cruzar las barreras obligatoriamente, ya que si exploras los alrededores del faro encontrarás una ballena y una manta gigante. Además, en las islas cercanas encontrarás dos perlas.

BROKEN SWORD III
El vino

En la bodega del castillo tengo que tirar de las botellas de vino, pero en el orden que he visto en Internet no funciona. Dice que primero tienes que coger la botella de Israel tapón verde y luego el tapón rojo de Italia, pero cuando pulsas la de Italia, George no te deja pulsar la de la izquierda.

Alejandro Irisarri

Seguramente el problema se debe a que hay dos botellas rojas, y no las pulsas en el orden adecuado. Tira primero de la verde, luego de la roja situada más a la izquierda, a continuación la roja de la derecha, y por último la blanca y la azul.

Pasatiempos 1

¿Sabrías decirnos a qué juego pertenece esta pantalla?

A) «Turok Evolution»
B) «Chrome»
C) «Far Cry»
D) «Unreal 2»

Larry en portátiles

No contento con llevar a sus juegos favoritos en el corazón, un fan de las aventuras, Brian Provinciano, ha creado un intérprete llamado «GBAGI» que permite jugar a las sagas «King's Quest», «Leisure Larry» y «Space's Quest» de PC en Gameboy Advance, usando un cartucho regrabable. Vivendi se ha interesado por el programa que de momento puede descargarse en: www.bripro.com/gbagi/index.php

Celdas galácticas

Según fuentes oficiales de «SW: Galaxies», varios espías han interceptado transmisiones imperiales informando acerca de un laboratorio secreto Geonosiano donde se están creando horribles criaturas, que incluso pueden controlar la Fuerza. Todo un reto para los jugadores de este MMORPG, que pueden intentar localizarlo hablando con tres informadores dispersos por todo el mapeado.

Pasatiempos 2

¿Sabrías decirnos a qué juego de rol de la compañía Interplay pertenece esta imagen?

A) Icewind Dale 2
B) Lionheart
C) Baldur's Gate 2
D) Icewind Dale Heart of Winter

Lenguas de trapo

“Durante dos décadas, la industria se centraba en la innovación. Ahora sólo quieren ganar dinero, da igual que sea con buenos o malos juegos.”
Josh Mandel, diseñador de «Space Quest VI»

“Lo único importante que realmente tienes que recordar cuando creas un videojuego es que tiene que ser divertido.”
Jeff Kaplan, asistente de diseño de «World of Warcraft»

“Los jugadores no tienen porque permitir la explotación indebida de su personalidad.”
Matthias Prinz, abogado de Oliver Kahn en la demanda contra EA por uso indebido de imagen y nombre del jugador en «FIFA 2002».

“¡Jesús! Los motores físicos nunca serán perfectos, pero ¿qué queréis? ¿Un calco del mundo real? Siempre es mejor una física [simulada] que no tener nada”
George Broussard, Responsable de 3D Realms

“Cuando digo que DirectX 9 será el mínimo para ejecutar UnrealEngine3 me refiero a que las GeForce FX y las Radeon 9700+ se arrodillarán ante él a 640x480 pixels :-)”
Tim Sweeney, Responsable de Epic Games

“¿«Broken Sword IV»? Primero tenemos que dejar que la gente se acabe «Broken Sword: El Sueño del Dragón», y preguntarles después si quieren una continuación...”
Charles Cecil, creador de la trilogía «Broken Sword».

Escuela de estrategas

El Miliciano Partizano

Sabor patrio

Aunque hay algunos que dicen que hacer juegos en España es llorar, ya tenemos a la vista un nuevo título desarrollado en la piel de toro, y, para mayor gloria de la estrategia, dedicado al género que tanto queremos muchos jugadores. Bien es cierto que los chicos de Legend, sevillanos ellos, van a tener duros rivales con los que pelear en un género tan complicado, y que, lo quieran o no, se van a hacer incontables las comparaciones con las producciones de Pyro. Es inevitable, cuando de hacer juegos en España hablamos. Pero también lo es que su «War Times» no es una superproducción que haya contado con el apoyo de grandes compañías y, sin embargo, ahí está, a punto de ver la luz. Desde aquí, seguiremos su desarrollo, veremos hasta dónde puede llegar y le enviaremos todo nuestro apoyo. Que llegue o no a triunfar en ventas, es algo que se verá, pero el simple hecho de que esté ahí, ya es todo un triunfo en sí mismo.

EL HOBBIT
¿Sólo en DVD?

Un amigo me ha dicho que el juego de «El Hobbit», como ha salido para consolas, también se vende en versión de DVD para PC. ¿Es eso cierto?

Froda Bolsona

Hay algunos juegos con una versión especial en DVD, pero este no es el caso. Sólo existe una versión de PC para «El Hobbit», y ocupa dos CD-ROMs.

POP: LAS ARENAS DEL TIEMPO
Los espejos

Estoy atascado en el nivel del harén, salgo del pozo y elimino a los zombies, pero después llego a apreciar en la pared un interruptor blanco al que no puedo acceder de ninguna manera. ¿Qué tengo que hacer para llegar al harém?

R. V.

Tienes que balancearte sobre una cuerda en un foso de estacas para llegar hasta el interruptor blanco. Éste hará que baje un puente, y después podrás pulsar el interruptor amarillo que abre la siguiente puerta.

RING 2
La tumba de la Valkyria

Estoy completando el juego «Ring 2», pero no soy capaz de rescatar a la valkyria, los ganchos nunca se liberan al mismo tiempo. ¿Hay algún truco para hacerlo?

Haradrim

Las garras que mantienen a Brunilda en su ataúd están interconectadas entre sí: al subir una de ellas, suben o bajan otras dos. La mejor estrategia consiste en grabar la partida antes de comenzar el proceso, accionar cada garfio, y apuntar la reacción que provoca. Después carga una partida anterior y levanta sólo aquellos que permiten liberar el cuerpo de la valkyria. Más fácil: cada garra tiene un número en la parte superior. Levanta estos garfios para completar el proceso: 08, 13, 21, 34, 55.

THE BLACK MIRROR
El sedante

Estoy atascada en la aventura «The Black Mirror». Se que tengo que sedar a uno de los personajes, pero no encuentro nada que pueda ayudarme. ¿Es un "bug" del juego?

Mónica G.

No, no es un "bug" del juego, simplemente es que no has descubierto lo que hay que hacer. Si examinas los alrededores, verás un armario cerrado y un florero. Cógelo y examínalo en el inventario para oír un tintineo. Explóralo una segunda vez y descubrirás una llave trabada en el fondo. Ahora abre el monedero, saca una moneda y úsala en el jarrón para obtener la llave que abrirá el armario con el sedante.

DEPORTIVOS

DEER HUNTER
Nuevo título

Soy aficionado a la serie «Deer Hunter» de simuladores de caza deportiva y no sé si ha salido y está disponible «Deer Hunter 2004».

Sebastián Gil

Por el momento, no parece que ninguna compañía se anime a publicar una nueva entrega de la serie «Deer Hunter», pero como alternativa, dentro de la simulación de caza deportiva te proponemos «Hunting Unlimited 2», que sale de la mano de Friendware. Este título destaca por incorporar un nuevo modo de caza libre con inteligencia artificial mejorada y un motor gráfico realmente actualizado.

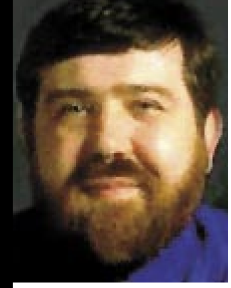
EURO 2004
¿Cuándo sale?

Me gustaría conocer las novedades y la fecha de lanzamiento de la edición de «FIFA 2004» para la Eurocopa de Portugal.

Carlos Baranda

El programa se llamará «UEFA Euro 2004» y será el juego oficial de la Eurocopa de Portugal. La fecha prevista de lanzamiento es el 7 de Mayo. Como noveda-

Quién es quién



Alexey Pajitnov: El universal

COMENZÓ trabajando para el departamento de Computación de la Academia de Ciencias de Moscú. Empezó a hacer rompecabezas como forma de probar nuevos ordenadores.

EN 1986, antes de que se hiciera famoso, diseñó un puzzle llamado «Shawl» para la compañía rusa Academy Soft, que consistía en mover un haz de luz sobre objetos para cambiarlos de forma.

DISEÑÓ «TETRIS» para una computadora rusa muy vieja llamada Electronica 60. No había gráficos, y por eso para poder dibujar un cuadrado, usaba dos corchetes.

En 1988, Spectrum HoloByte publicó «Tetris» en Estados Unidos. Sin embargo, el gran paso fue con la versión del Game Boy en 1989. Entre 1989 y 1991, se dedicó a realizar nuevas versiones de «Tetris»: «Supertetris», «Wordtris» y «Faces». Los dos últimos ofrecían variantes en la mecánica de juego, ya que en "Wordtris" había que crear palabras y en "Faces", distintas variantes de rostros humanos.

EVITA LAS 3D desde que en 1994 creara «Blockout!», una variante de Tetris en tres dimensiones demasiado complicada.

INICIÓ CON MICROSOFT una fructífera relación en 1997, creando el "Puzzle Collection Entertainment Pack" para PC, más tarde versionado también para Game Boy Advance.

SU OBRA CUMBRE de estos últimos años ha sido el genial "Pandora's Box", también con Microsoft, aparecido en 1999. Sin salirse del género de los puzzles que siempre ha cultivado, lograba aportar un pequeño toque de aventura.

QUINCE AÑOS DESPUÉS, es difícil explicar el secreto del éxito de «Tetris». El propio autor ha dicho: "Nadie lo sabe. Unos dicen que el motivo es la necesidad humana de vivir en orden y armonía. Otros que como crea una situación aleatoria la misión es crear orden. Otra teoría dice que lo que tenemos frente a los ojos son nuestros errores, y nos hace querer ordenarlos."

RECIENTEMENTE ha aparecido en los créditos de «Project Gotham Racing 2» para Xbox, donde recibe el agradecimiento del equipo de programación por sus sugerencias.

des más importantes destacan los nuevos regates y jugadas de habilidad que se podrán realizar con el pad analógico derecho, nuevos pases en profundidad para romper las defensas, disparos a puerta desde larga distancia más reales, vaselinas, pases cruzados al área más abiertos, chilenas y remates en plancha. El motor de juego se ha depurado y ahora incide más en un "timing" adecuado y en los atributos defensivos.

FIFA 2004
Problemas de fechas

He empezado la temporada de la LFP con el modo carrera, pero las fechas del calendario están alteradas: Igual juego tres partidos seguidos en casa que cuatro a domicilio, creo que es un fallo de la base de datos. ¿Hay alguna forma de solucionarlo o de editarlo con el "Creation Centre"?

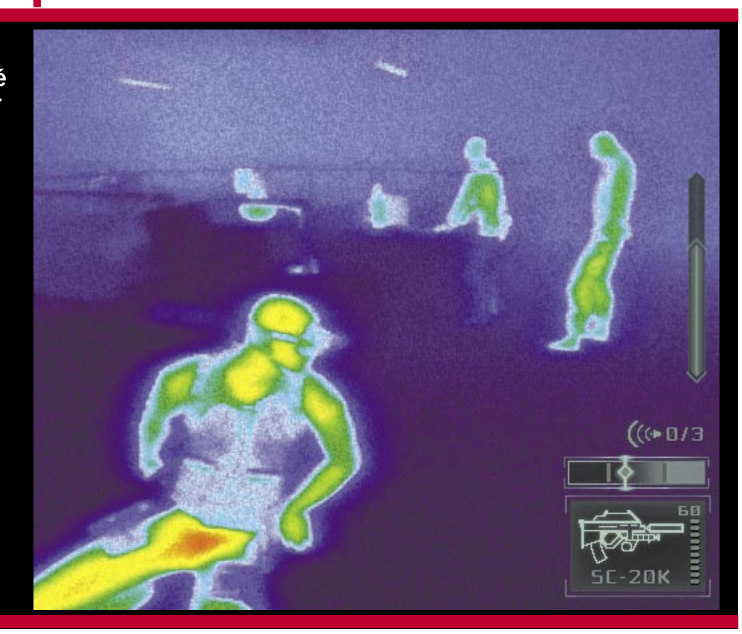
SD DF

Descarga el fichero de la LFP en http://fifa4fans.fifatainment.de/downloads/index.php?showcat=6 y sigue las instrucciones del fichero de texto que contiene para instalarlo. También puedes encontrar ficheros actualizados de traspasos y otras utilidades en el foro oficial, en http://forofifa.ea.com y en la página www.fifa04.com

Pasatiempos 3

¿Sabrías decirnos qué tipo de visor está utilizando Sam Fisher en esta imagen de «Splinter Cell»?

A) Visor Nocturno
B) Visor de infrarrojos
C) Visor térmico
D) Visor de rayos X



TOTAL CLUB MANAGER 2004
Bloqueado a los cinco minutos

Tras instalar correctamente el programa y entrar en el juego, pasados unos cinco minutos el juego se bloquea, impidiendo continuar. ¿Hay alguna solución?

Josep

En la lista de errores solucionados con los parches 1.1 y 1.2 aparecen diversos "bugs" relacionados con bloqueos, pero siempre tras realizar una determinada acción. Prueba a actualizar el programa con el parche 1.2, que puede descargarse en www.tcm.ea.com/index.php pero si persiste el problema, revisa la disipación de calor de tu equipo, los bloqueos tras un tiempo de juego más o menos fijo pueden deberse a un exceso de calor en la CPU.

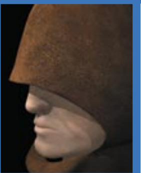
Escuela de fútbol

Me gustaría que me pasaseis trucos y algunos consejos para este complicado juego de gestión de fútbol.

Enrique Sanjurjo

En esta dirección de Internet: www.tcm.ea.com/forum/ puedes encontrar una sección con consejos de tácticas, entrenamientos y estrategias con multitud de trucos, recomendaciones de expertos y auténticos maestros del balompié.

Maníacos del calabozo



Magallanes

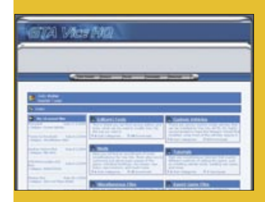
El futuro del Rol online

A pesar de tener que pagar cada mes una cuota, tener que disponer de una tarjeta de crédito y afrontar el mismo coste de adquisición que cualquier otro juego, los juegos de rol masivos multijugador online están convirtiéndose en grandes estrellas en PC. Casi todas las compañías tienen uno en desarrollo y salvo decepciones como la cancelación del «Mythica» de Microsoft, todas apuestan fuerte por ellos. ¿Y qué mejor manera de fidelizar al jugador que ofrecer ideas originales, difíciles de poner en práctica en juegos offline? Este es el caso de «City of Heroes», que nos permite sentirnos inmersos en un mundo de Supermanes y Batmans. O «Pirates of the Burning Sea», que nos mete en la piel de bucaneros a lo Errol Flinn. Por supuesto, las grandes estrellas siguen siendo «Everquest II», «World of Warcraft», «Middle Earth Online» y el esperadísimo «Matrix Online». Ni que el rol vaya a ser sólo online, pero está claro que nos estamos decantando por jugar en equipo y con personas reales.

Elegidos para la gloria

LOS FANS DE LOS SIMULADORES de vuelo en general y de «Lock On, Modern Air Combat» en particular tienen en la sede del Escuadrón 69 (escuadron69.hardgame.net) un lugar idóneo para reunirse, encontrar las últimas noticias sobre este juego e incluso la posibilidad de realizar vuelos conjuntos. Además encontraréis foros de discusión y todo tipo de recursos.

PIONEROS EN LOS CLANES DE MATRIX ONLINE
Aunque todavía no hay fecha confirmada del juego varios navegantes se han lanzado ya a la creación de los primeros clanes online españoles para recibirlo como se merece. Una de las mejores páginas que hemos encontrado es la de los llamados Centinelas Hispanos, adeptos de las máquinas y enemigos de los Zionistas, a los que encontraréis en http://centinelas-hispanos.cjb.net/
Ya están creando una estructura de naves con capitanes, y dispone de un foro donde consultar cualquier duda sobre su funcionamiento.



EN VICE CITY HEADQUARTERS está todo lo puede desear un usuario de Vice City. ¿Quieres recursos para ampliar «Vice City»? En VCHQ (www.gtavicehq.com) encontrarás todo lo que necesitas, clasificado por secciones. Editores, herramientas auxiliares, vehículos personalizados, partidas guardadas con casos curiosos y sobretodo mods entre los que se incluye una herramienta para gestionarlos. Lo único malo es que está en inglés.

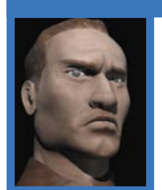
Pasatiempos 4

1. ¿Cuál de estos juegos de PC no proviene de las consolas?
A) GTA Vice City
B) Crazy Taxi
C) Mafia
D) Silent Hill 3

2. En uno de estos juegos no puedes conducir vehículos. Descúbrelo.
A) Vietcong
B) Chrome
C) Unreal Tournament 03
D) Medal of Honor: Allied Assault

3. ¿Quiénes eran los enemigos en el primer Duke Nukem?
A) Alienígenas
B) Mutantes
C) Robots
D) Agentes secretos

Zona arcade



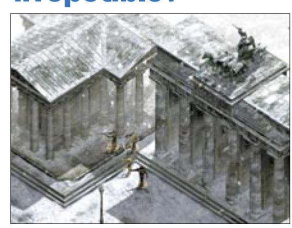
El Agente Ryan

A prueba

Se ha demostrado que por muchos meses de testeo que se le conceda a un juego, en el momento del lanzamiento siempre aparecen "bugs", algunos de los cuales requieren grandes parches o incluso la sustitución del producto en tiendas. Por otro lado, el público no siempre espera lo que obtiene. «Deus Ex» tenía un marcado componente de rol, y es normal que parte de los fans se sientan defraudados al ver la inclinación "consolera" de la segunda parte. Contra estos dos males existe una vacuna infalible: la beta pública, la "demo-test" o cualquiera de sus variantes. Gracias a estas hoy en día tenemos motores gráficos tan depurados como el de «Quake III», lo que indica que cada vez hay más compañías que escuchan a los usuarios, lanzan una demo tecnológica y corrigen los errores en función del "feedback" obtenido. Otras, viven en una burbuja de aire y cuando su producto decepciona no asumen el fracaso como propio.

ESTRATEGIA

COMMANDOS 3
¿Una trilogía irrepetible?



Hola amigos, acabo de terminar «Commandos 3» y estoy contento por haberme acabado una trilogía irrepetible pero estoy tremendamente triste al pensar que ya no habrán más Commandos, ¿es completamente imposible que hagan más partes? ¿No podrían comenzar una nueva saga basada en la idea original con cualquier otro conflicto de la historia? Si realmente es el fin no me queda otra cosa que darle las gracias a todo el equipo de Pyro.

DreamSmasH

Nos tememos que en Pyro iban en serio, y que en efecto la saga Commandos concluyó con su tercera entrega. No obstante, la compañía tiene otros juegos en proyecto con los que intentarán superar el éxito de «Commandos», de eso no te quepa duda. De todas formas, si te gusta este estilo de juegos puedes probar otros parecidos como «Korea: Forgotten Conflict» lanzado por Zeta Games, o «Soldiers», un próximo título de Codemasters .

EMPIRE EARTH
Imágenes raras

Tengo un problema con la expansión. Cuando estoy jugando y hay muchas unidades creadas las imágenes se deforman cuando muevo la pantalla o las mismas unidades. No sé si es un problema del juego o de mi tarjeta.

Antonio Milán

Realmente es un problema de falta de memoria para los gráficos y el manejo de los parámetros de IA de todas las unidades. Puedes hacer dos cosas. Bien bajar el detalle gráfico del juego o ampliar la RAM de tu ordenador. Esto debería ser suficiente.

EUROPA UNIVERSALIS II
Fallos de instalación

Instalo el juego, pero al estar un rato jugando, el programa salta al escritorio de Windows, mi SO es Windows XP Pro. He probado a instalar la actualización 1.07 del juego, pero ni aún así consigo que funcione correctamente. Lo reinstalé con la actualización, y ahora ni siquiera consigo pasar del menú inicial, ya que al intentar jugar, salta al escritorio.

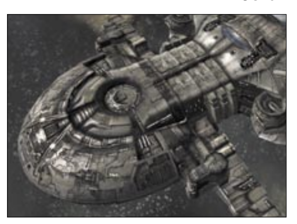
Dr. K

Lo más probable es que el problema esté en tu sistema y no en el juego. Comprueba, que DirectX no esté dañado, en particular las librerías Diretdraw con un diagnóstico. Si el problema se produce en la inicialización gráfica puedes intentar renombrar la carpeta AVI como AVI_back, y establecer una profundidad de color de 16 bit. Si tienes algún programa residente como el Messenger o un antivirus desactívalo.

HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRONS
¡¡Quiero parar!!

Tanto en la ayuda del juego como en el manual mencionan la función pausa para detener y reanudar el juego, pero no te dicen a qué tecla corresponde y he probado con todo el teclado. Resulta además que al cargar una partida la pausa está activada con lo cual no puedo reanudarla. ¿Cuál es la dichosa tecla?

Jordi

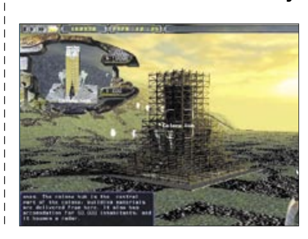


La función pausa en Haegemonia está asignada por defecto a la tecla Pause/Break o Pause/Inter en tu teclado... la encontrarás en el extremo derecho del mismo, en la primera fila de teclas. Esta tecla no se usa habitualmente, así que quizá no haga bien contacto y es posible que no te hayas dado cuenta hasta ahora...

IMPERIUM GALACTICA 2
Salvar partidas

Tengo el «Imperiun Galactica 2» pero en el modo multijugador no puedo salvar las partidas y los combates son automáticos ¿Hay algún modo de cambiar esto? ¿Necesito un parche? ¿Dónde podría encontrarlo?

Pablo Rey



A debate

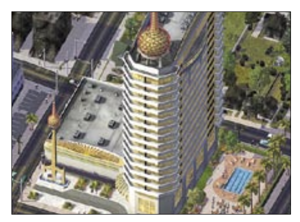
¿Cuáles son las razones que te llevan a comprar la versión de coleccionista/limitada de un juego?

El coleccionismo es por definición algo que atiende a gustos, pero aquí tenéis algunas de las razones más representativas de entre todos los correos que nos habéis hecho llegar a la redacción este último mes. El alias TripleX tiene claras las diferencias entre una buena edición limitada y otra que no lo es; "una alfombrilla de ratón, una pegatina o un póster es de agradecer si te lo regalan, pero a la hora de pagar 20 euros más yo prefiero que se incluyan extras (vídeos del making of, banda sonora...)". Alejandro F. Hermida va también en esa línea y asegura que su decisión depende en buena parte del binomio calidad / precio; "La edición de Tron 2.0 con figura articulada es una ganga, pero sólo si te gusta el merchandising, sino la verdad que no merece mucho la pena". El anónimo Noob-Saibot señala con algo de ironía que en ocasiones el objeto de regalo supera en valor al producto que compramos, y sugiere el caso de «Terminator 3» y el DVD de la película que le acompaña. También está el caso extremo de quien lo colecciona todo; Juan Diego Zaragozá se muestra orgulloso de conservar camisetas, zippos, mochilas, gorras, chapas e incluso tazas de sus juegos favoritos desde que Erbe era la distribuidora más conocida en España. No obstante la mayoría optáis por la línea clásica... Hay juegos que vale la pena tener con su caja de cartón duro, sus libretos a todo color y –si puede ser– con algún regalito.

Para el mes que viene os proponemos la siguiente cuestión: ¿Hasta qué punto crees que influye el argumento en un juego? ¿Crees que a partir de grandes historias surgen grandes títulos? ¿Consideras accesorio y prescindible el guión o por el contrario te molesta que ciertos títulos carezcan de él?

El problema de las battallas se soluciona en el parche V.1.05 aunque te recomendamos que realices una búsqueda en Internet por el parche V.16 de «Imperium Galactica II». Con respecto a las partidas multijugador, el juego no permite salvar las partidas.

SIM CITY 4
Más dinero



@ Estoy jugando desde hace poco a este juego. Mi problema es que no se cómo conseguir más dinero del que pierdo, subo los impuestos pero sigo perdiendo dinero.

Rubén Tordesillas

Tienes que encontrar, un equilibrio rentable entre ingresos y gastos. Si subes demasiado los impuestos la ciudad no podrá desarrollarse. Tienes que crear centros de negocio e industria que sustenten la urbe. Mientras tanto, puedes utilizar un par de trucos. Durante el juego pulsa [Ctrl.+x], para abrir el cuadro de diálogo de los códigos, y después de introducir cualquiera de ellos, pulsa [Enter]. Con weaknesspays añadirás 1.000 a la tesorería, con fightthepower ahorrarás energía y con howdryiam ahorrarás agua para abastecer la ciudad.

ROL

DIABLO
¿La tercera parte?

@ Me gustaría saber qué es exactamente «Diablo Hellfire» y por qué es de Sierra y no de Blizzard. ¿Va a salir una tercera parte de Diablo?

Adrián Ucín

«Hellfire» es la expansión que salió hace años para la primera entrega de «Diablo» y el juego era de Blizzard, aunque estaba distribuido por Sierra. En cuanto a la tercera entrega de «Diablo» de momento no parece entrar en los planes de Blizzard ya que están centrados en el beta testing de «World of Warcraft» y en terminar «Starcraft: Ghost» para Xbox. Aún así, no descartes que la compañía anuncie el desarrollo de «Diablo 3» a lo largo del año... hay bastantes rumores.

GOTHIC 2
Lanzamiento de segundas partes

✉ He oído que estaban realizando desde hace meses la segunda parte de un gran juego llamado «Mafia», ¿Os han contado a vosotros algo de este tema? ¿Va a salir «Gothic 2» en España? Si es así, ¿para cuándo?

Alberto Hernandez

De momento no tenemos confirmación "oficial" de que Illusion Softworks haya decidido crear una continuación para este gran juego, aunque también hemos escuchado por Internet un rumor similar al que has oído tú. No te preocupes, que en cuanto tengamos información más fehaciente acerca de un posible «Mafia 2» lo publicaremos rápidamente en Micromanía. Respecto a «Gothic 2», y aunque con cierto retraso respecto a la versión inglesa, nos alegramos de confirmarte que para cuando leas estas líneas debería estar ya en las tiendas, pues su fecha de lanzamiento prevista es el 17 de marzo.

"Menos mal que «Bloodlines» va a darnos a las chicas el papel protagonista que merecemos."

Marita (Madrid)

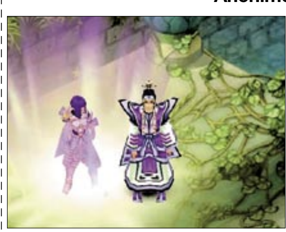
EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

ROL ONLINE
Juegos online gratuitos

✉ Tengo el «Priston Tale» y el «Tibia» y no me acaban de gustar. Me gustaría saber si existe algún otro mundo persistente gratuito, y si es así, dónde lo puedo encontrar. ¿Qué juego online de pago me recomendáis?

Anónimo



Si esos que mencionas no te han convencido, puedes probar suerte con «Conquer Online» www.conqueronline.com o con «Kingdom of Drakkar» http://www.kingdomofdrakkar.com Por supuesto, si te decides a jugar a alguno de pago, «Ultima Online», «Star Wars: Galaxies» y «Everquest» seguro que satisfacen tus necesidades.

Locos del volante

Warrior

Realismo al volante

Como no podía ser de otra forma tanto los foros como los chats de las comunidades online se han inundado de opiniones sobre «Colin McRae 4.0». La valoración es muy positiva, y el factor común se podría resumir en que esta entrega es lo que debería haber sido «Colin McRae 3.0». Por fin podemos disfrutar en un juego de rallies del modo multijugador online, francamente divertido en las superespeciales o para kedadas de los clanes. Pero como ocurre en el 90% de los títulos del género, no nos libramos del efecto al volante de que los coches se deslizan. Lograda ya la sensación de velocidad absoluta es hora de que la evolución apunte al realismo del bastidor de los coches, suspensiones, dirección, diferenciales y motor, que deben responder de forma real. «Richard Burns Rally» lleva visos de responder a ello, porque anuncia el primer motor matemático para recrear el ciclo Otto de un motor, así como una recreación física del comportamiento de las suspensiones.

Hace 10 años

Este verano tenemos la Eurocopa para satisfacer las ansias futboleras de los aficionados al deporte rey, pero hace diez años era el mundial de Estados Unidos el que acaparaba portadas, entre ellas la de Micromanía, con un reportaje especial dedicado a los juegos del evento más importante de fútbol en todo el globo. El número 73 de Micromanía, además, ofrecía los avances de «Heimdall», un divertido juego que te llevaba al universo de los mitos vikingos, y «Pacific Strike», casi una película con los aviones de guerra más modernos como protagonistas. Echábamos también un vistazo al CD-ROM de todo un clásico de los videojuegos, «Dragon's Lair», que en esta versión se acercaba como nunca al juego original de las recreativas –aunque era difícil, en todo caso–. En Micromanía también teníamos el mundo de las consolas y las novedades tecnológicas como uno de los puntos fuertes de nuestros contenidos, y nos fijábamos en lo que era toda una revolución en su momento, con la versión para MegaDrive de «Virtua Racing», una recreativa que marcó toda una época. Sin olvidarnos de las novedades más importantes, mirábamos nuestra bola de cristal particular y anticipábamos todo lo iba a llegar en 1995, en un extenso reportaje dedicado al futuro.

El juego del mes

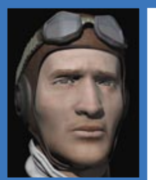
El rey del sigilo

Elige entre todos los juegos de la sección review, en este número de Micromanía, tu juego favorito y mándanos tu voto al buzón de La Comunidad. Este mes, en la redacción, tras arduas deliberaciones hemos elegido como juego del mes a «Splinter Cell Pandora Tomorrow», porque Sam Fisher, el incomparable rey del sigilo, sigue demostrando que una buena idea no se agota en un solo juego. El mes pasado coincidimos con la mayoría de vosotros al señalar a «Far Cry» como el juego más importante.

La Comunidad

SÓLO PARA ADICTOS

Planeta virtual



Comandante Harris

Ni "chicha" ni "limoná"

Muchas veces me han preguntado si el hecho de que los simuladores tengan un –según algunos– número de seguidores tan reducido, comparado con otros géneros, no se deberá a que somos muy exigentes y nos pasamos de puristas, cuando para muchos jugadores enfrentarse a un realismo total no resulta en absoluto divertido. Bueno, no me parece mal que un simulador ofrezca opciones para reducir su nivel de realismo, siempre y cuando por otro lado éste se respete, para los que gustamos de enfrentarnos a retos de verdad. Pero cuando las cosas se hacen a medias, y te encuentras con juegos que ni son simuladores ni llegan a ser arcades, léase «Fair Strike», y se quedan en tierra de nadie, se le hace un flaco favor al género. Ni los jugadores de arcade se quedan contentos, y los de simuladores, ni te cuento. Así que, ya puestos, o lo uno o lo otro, pero con medias tintas no llegamos a ningún lado.

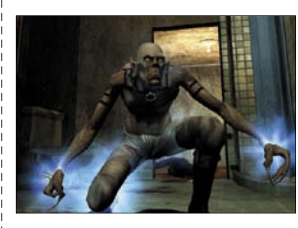
SW: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
El puzzle del templo

Estoy intentando terminar «SW: Caballeros de la Antigua República» y estoy atascado en un puzzle. Hay que abrir una puerta activando una secuencia de cuadrados y colores que está en el suelo y no soy capaz. ¿Podéis ayudarme?

Sholo

@ Por tus indicaciones, no hay duda de que te encuentras en las catacumbas del templo. Hay 10 cuadrados de colores, nueve de los cuales tienen forman un cuadrado. Tienes que conseguir que todas se pongan de color azul. Si te equivocas, puedes pulsar el que está más alejado para volver a poner todos los demás de color naranja. Lo que tienes que hacer es intentar trazar una letra "H", imaginando tres hileras paralelas. Comienza por la parte inferior derecha y cambia el color a las tres que tienes en línea, Luego retrocede una y pasa por la parte de en medio hasta la hilera situada más a la izquierda. Baja para cambiar el color del cuadrado situado en la parte inferior izquierda y luego sube para cambiar el de la parte superior izquierda. De esta manera se desbloqueará la puerta, aunque te informamos que todavía te queda un poco más de lo que crees para terminar el juego…

VAMPIRE: BLOODLINES
Sed de sangre



@ Me gustaría que me dierais información acerca del juego «Vampire: Bloodlines» y me aclaraseis si el argumento tiene alguna relación con el del primer juego.

Alberto Hernandez

Antes de nada te invitamos a que leas el artículo de este mismos número (pág. 48). «Bloodlines» utilizará el flamante motor de «Half-Life 2» para dar vida a un juego nuevo que no mantendrá relación con el anterior salvo, por supuesto, en la ambientación vampírica. Comenzaremos siendo un vampiro neonato de cualquiera de los siete clanes que forman La Camarilla, y tendremos como principales contrincantes a los vampiros de la temible secta Sabbat. Además, White Wolf, los creadores del juego de rol de mesa de Vampiro, han prometido utilizar la nueva línea argumental del juego para incluirla en el enorme trasfondo que ya han creado con todos sus manuales impresos. De momento se desconoce si tendrá una opción multijugador que sea, cuanto menos, tan sofisticada como la de su antecesor, «Redemption».

SIMULACIÓN

IL2 FORGOTTEN BATTLES
Partidas online

@ Recientemente he adquirido este excepcional simulador de combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial pero me resulta imposible establecer partidas online y sin embargo puedo jugar con mi hermano a través de Internet… Lo más curioso es que él tiene el mismo problema que yo. ¿qué está pasando?

Proteus

Desde la comercialización de Forgotten Battles han aparecido varios parches. Ámbos necesitáis tener actualizado el juego con el último de ellos para poder acceder a las partidas online y que otros jugadores se sumen a las vuestras. Accede a la página www.il2sturmovik.com y en la pestaña Download/Game udaptes/ descarga el parche1.22. Si no has actualizado desde que lo compraste debes descargar la versión completa patch122_over10.exe (que contiene los anteriores).

IW2: THE EDGE OF CHAOS
Perdido en el espacio

@ Desde el soberbio Independence War 2 «The edge of chaos» no ha vuelto a haber ningún otro simulador que se acerque en ningún aspecto a este juegazo. A base de mods he conseguido prolongar la vida de este sim pero empieza a hacerse viejo. ¿Hay alguna noticia de algún otro simulador espacial parecido?

Chucky

Hace alrededor un año salió «Freelancer» que es uno de los representantes más recientes de los simuladores espaciales. Uno de los desarrollos más interesantes es «X2 The Threat» de

¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la relación de los ganadores de los concursos publicados en MICROMANÍA109

CONCURSO STYGMA
JUEGO STYGMA (PC) + CAMISETA

G. Fresco Martínez ....Alicante
D. García Hernández .... Barcelona
J. A. Torres ....Bizkaia
R.Navarro Gutiérrez ....Cádiz
Esteve Massot ....Girona
M. Angel Castro Castro ....Lugo
L.Fernández J. . . . . .Madrid
J. Antonio Font Díaz . . . . .Madrid
Pedro García Gómez . . . .Madrid
Miguel Marfil Aran . . . . . .Málaga
Antonio Ramos Alonso . . .Melilla
Mayte Flores González . . .Murcia
Abel Carretero B. S.C. de Tenerife
Julio Martín Leal . . . . .Toledo
Gustavo García Vega . . .Valencia
Josep Martínez Bonnin .Valencia
Raúl Martín Reyero . . .Valladolid
J. Luís Montero Pardo .Valladolid
Rubén Calvo Gasca . . . .Zaragoza
Oscar García Lobeto . . .Zaragoza

CONCURSO BROKEN SWORD III. EL SUEÑO DEL DRAGÓN
JUEGO BROKEN SWORD II (PC)

D. López González . . . . .Albacete
J. Luís García Meñaca . . .Asturias
M. Gómez Vázquez . . . . .Badajoz
R. Hernández-Montaño O.Badajoz
S. Salvador Caminal . .Barcelona

Alfonso Gómez Aguirre . .Bizkaia
Alberto Labarga Díez . . . .Burgos
J. Alcolea Coronel . . .Ciudad Real
Manuel Barea Cano . . . .Córdoba
I. Jiménez Rodríguez . .G. Canaria
Pablo Torres Anaya . . . .Granada
M. Escudero Camino Guadalajara
M. A. Amaro Salas . . . .La Coruña
J. Toyas Fernández . . . . .La Rioja
J. David Padilla Arias . . . .Madrid
Juan Melián Sandoval . . .Murcia
J. Lorenzo Pena . . . . .Pontevedra
Marc Cuto Arayo . . . . .Tarragona
Rubén Heras Laguna . . . . .Toledo
Rafael Checa Fos . . . . . .Valencia

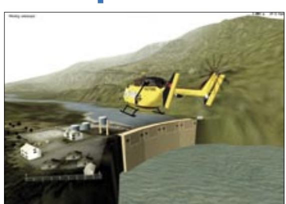
La Web del mes

Juegos en movimiento
www.gametrailers.com

La situación ideal, antes de comprar un juego, es probarlo, ya sea en casa de un amigo, mediante un alquiler, o con una demo. Pero a veces es más práctico ver algún vídeo del desarrollo, bien porque ocupa poco, tu ordenador no cumple los requisitos de la demo, o quieres comprobar la jugabilidad en distintos niveles. Aquí es donde entra en juego "Game trailers", un gigantesco almacén online de videos de descarga directa, sin molestos registros, que se actualiza diariamente. No sólo podrás ver intros o grabaciones de partidas: también ofrece anuncios de televisión, entrevistas a los programadores, e incluso algún "Cómo se Hizo". Además puedes elegir el formato del video: QuickTime o Windows Media. ¿Qué más se puede pedir?

la compañía Egosoft, aunque por el momento no se sabe si será distribuido en España.

SEARCH & RESCUE IV
Helicópteros



@ Los simuladores que más me apasionan son los de helicópteros pero desde el lanzamiento de «Commanche 4», que no tiene mucho de sim, creo que no han aparecido más… ¿ Se me escapa alguno?

Valkirya

Si no lo conoces, deberías probar el simulador «K-52 Team Alligator», del helicóptero de combate ruso que Virgin Play tiene en serie económica. También acaba de lanzarse «Search & Rescue IV» un simulador de helicóptero de rescate y salvamento marítimo.

VELOCIDAD

GRAND PRIX 4
Datos actuales

@ Estoy deseando empezar la nueva temporada, pero me gustaría poder actualizar los datos a la temporada actual, ¿existe algún parche o editor para poder hacerlo?

Daniel Jerezano

En la página www.grandprixgames.org puedes encontrar las utilidades y ficheros necesarios para actualizar las escuderías y los pilotos a la temporada actual. También es interesante visitar www.simracingworld.com

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
A todo tuning

@ ¿Dónde puedo encontrar trucos, nuevos coches y ficheros de versiones tuneadas?

Fran García

Existen multitud de páginas de aficionados a la popular serie «Need for Speed», pero te recomendamos especialmente la dirección www.nfsunlimited.net/ y también www.nfscars.com

Problemas online

@ ¿Dónde puedo encontrar la actualización para la versión española del juego? La actualización con el programa automático no me funciona, y el enlace desde la página oficial de Electronic Arts no permite descargarlo.

David Ballesteros

Tienes razón, ni la actualización automática ni desde el enlace en la página web se puede descargar el fichero que actualiza a la versión 4, pero con un programa como el "CuteFtp" puedes descargarlo sin problemas de la siguiente dirección ftp.ea.com/pub/ea/patches/nfs-underground/pc/en-uk/NFSU_EUROPE_PATCH_4.exe

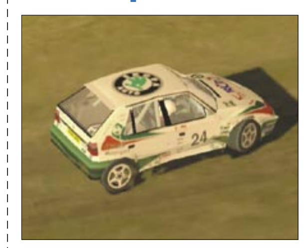
¿Quieres unirte al equipo de Micromanía?

Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario del juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que sea un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón, junto con tus datos personales:

lacomunidad@micromania.es

Estaremos encantados de leerlo.

RALLY CHAMPIONSHIP
Parche perdido



@ La página web de «Rally Championship» ya no está activa y no encuentro el parche que solucionaba diversos problemas. ¿Cómo lo consigo?

Javier Herranz

Puedes descargar el parche, versión 5.29 para el excelente «Rally Championship» de la siguiente dirección: www.clubic.com/t/downall.php?typea=4&id=770

Carrusel deportivo

A. Barkley

Hacerse el sueco

Ahora que FIFA ha eliminado el "gol de oro" y el "gol de plata" a partir de la Eurocopa de Portugal me pregunto si habrá un parche oficial para deshabilitar estas reglas en «FIFA 2004». Me temo que no, y serán los aficionados los encargados de currárselo. Parece que a la vista de los numerosos ficheros de actualización de plantillas, texturas de camisetas y caras, balones, botas, redes y estadios disponibles en páginas como www.fifa04.com los responsables de la serie piensan que no necesitan realizar parches oficiales. Craso error, porque «NBA», «Madden» y «NHL» sí los tienen y los aficionados al fútbol tenemos el mismo derecho a estas descargas oficiales.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

SALUDOS FANS DE MICROMANÍA Y DEL CALL OF DUTY. Os anunciamos nuestro clan JASP (Jóvenes Aunque Sobradamente Preparados) que está operativo desde la aparición en España del genial Call Of Duty. Nuestra página web es www.clanjasp.com . Nuestro servidor de juego es el JASPÓDROMO. En la web está la información sobre él.

HEMOS CREADO UN FORO, donde se puede hablar de juegos de ordenador, de rol, de comics, de libros, de películas… y ocio en general. La página es www.rroleros.foro.st. Endika Buide

HE CREADO EL PRIMER MOD PARA PRAETORIANS. En este mod se incluye la raza griega con nuevas unidades (mismo modelos 3D pero diferente textura).La página para poder descargarlo es www.clan-ldk.com/modweb y su foro www.clan-ldk.com/foromod

ME LLAMO ARITZ, y hasta hace bien poco fui el fundador y webmaster de PCFútbol Site www.pcfutbolsite.com, pero ahora me he convertido en el fundador y webmaster de TCM-Core www.tcmcore.com. Esta web está dedicada a todo lo relacionado con Total Club Manager, desde tácticas, pasando por historias y archivos de descargas como estadios, sponsors, scripts, etc.

ESTOY BUSCANDO, el número 21 de Micromanía. Si a alguien le interesa desprenderse de él puede enviarme un e-mail a la dirección de esta sección lacomunidad@micromania.es

SI QUIERES PARTICIPAR en la tercera Pirineus Party que se celebrará en La Seu d´Urgell entre los días 6 y 10 de Abril entra en la página www.pirineusparty.org y tendrás toda la información que necesites.

SOMOS EL CLAN K.I.A. de «MoH Allied Assault». Si queréis jugar con nosotros visitad nuestra web. Emprendemos partidas multitudinarias en http://webs.ono.com/usr010/SAVET7/

Soluciones Pasatiempos

MICROMANíA 110

1.B. Sam & Max 2. **2.A.** Mestalla
3 1.A, (Splinter Cell), **2.D** (Armed & Dangerous), **3.D** (El equipo A).

cupón de participación

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 105

Computer Hoy Juegos

Viaja y disfruta del paraíso

El protagonista este mes de COMPUTER HOY JUEGOS es «Far Cry». El lanzamiento más esperado de los últimos tiempos llega por fin con un cargamento tecnológico y de juego impactante. ¿Sobrevivirá a las duras pruebas de rendimiento de su laboratorio?

•También analizan «Splinter Cell Pandora Tomorrow», los nuevos juegos bélicos basados en Vietnam, y comparan los mejores títulos de acción en 3ª persona: «Max Payne 2», «Metal Gear Solid 2», «Splinter Cell», «Mafia»…

•Como siempre, en la sección Hardware analizan conjuntos de teclado y ratón, y dan los datos de rendimiento en 24 PC distintos. Y, como juego de regalo, todas las aventuras gráficas de «Larry», el Playboy más cutre del mundo de los videojuegos…

Nintendo Acción

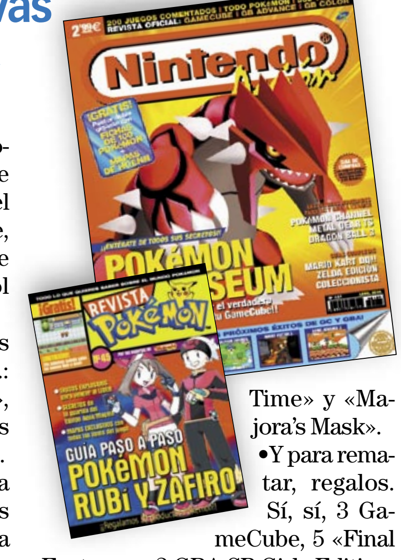
¡En este número vas a sentir EL PODER DE POKÉMON!

La estrella de este mes es «Pokémon Colosseum», uno de los títulos más esperados del momento. En un reportaje gigante, te cuentan todos los detalles sobre este juegazo, que combinará Rol con combate de Pokémon en 3D.

•Vaya novedades: No os perdáis los juegos que salen este mes en N.A.: «Pokémon Channel», «Metal Gear», «Dragon Ball», «Yu-gi-oh!»…, todos puntuados y con muchas pantallas.

•Guías y trucos: La guía completa de «Mario Kart DD!!», con todos los atajos y las mejores estrategias para arrasar en las carreras. Además, ¿a que esperabais una guía de «Zelda» Ed. Coleccionista? Pues aquí tenéis trucos y claves de «Ocarina of Time» y «Majora's Mask».

•Y para rematar, regalos. Sí, sí, 3 GameCube, 5 «Final Fantasy» y 3 GBA SP Girls Edition, la nueva GBA SP que Nintendo lanzará en breve ¡sólo para ellas!



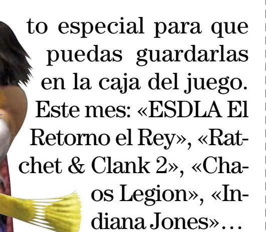
Play2Manía Guías & Trucos

Descubre todos los secretos de «Final Fantasy X-2»

Guías Completas: Si quieres sacarle todo el jugo al genial juego de rol «Final Fantasy X-2», necesitas la guía elaborada por los expertos de Play2Manía. En sus más de 100 páginas, encontrarás mapas de todos los niveles, claves para derrotar a los jefes finales, cómo conseguir el 100% del juego, las vestisferas, todas las misiones paralelas…

• Guías coleccionables: Además, una buena remesa de miniguías, en un formato especial para que puedas guardarlas en la caja del juego. Este mes: «ESDLA El Retorno el Rey», «Ratchet & Clank 2», «Chaos Legion», «Indiana Jones»…

• Y como colofón, miles de trucos para cientos de juegos de PS2, y el consultorio de Gertru, quien resuelve tus dudas más frecuentes…



Hobby Consolas

¡¡Así será «Metal Gear Solid 3»!!

Vuelve Solid Snake: El nuevo «Metal Gear 3: Snake Eater» es su tema principal, con un reportaje con nuevas y sorprendentes imágenes, y muchos más detalles.

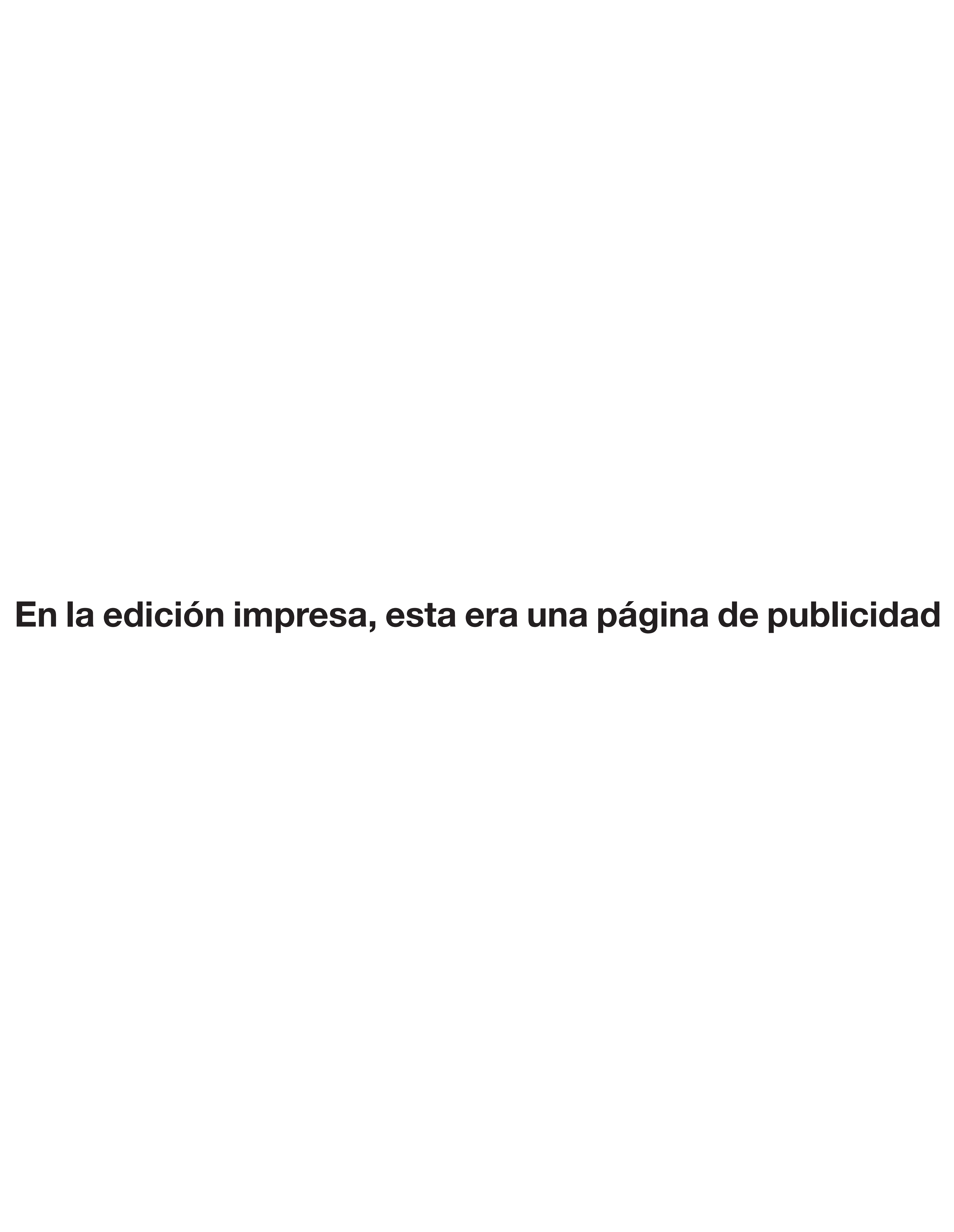
• «Resident Evil 4»: No te pierdas el espectacular adelanto del cuarto capítulo de la saga «Resident».

• «Silent Hill 4»: Impresiones de las primeras horas de juego con la esperada aventuras de terror.

• Analizan «Splinter Cell Pandora Tomorrow» y «Rainbow Six 3» y adelantan otros como «Project Zero 2» o «Ninja Gaiden».

• Guía completa: Todas las claves de «007 Todo o Nada».

Hobby Consolas 151, a la venta el 25 de marzo por sólo 2,99 €.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

ESCAPARATE

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Me lo llevo puesto

▶TRAVELSOUND MP3-128. ▶ALTAVOCES PORTÁTILES.

Ya conocíamos los prácticos altavoces portátiles de Creative, pero ahora hay un nuevo modelo que incorpora un reproductor MP3 con 128 MB de memoria interna. Bajo un diseño exclusivo de una sola pieza, encontramos dos extraordinarios conos de titanio y un amplificador digital que ofrecen calidad de sonido sin precedentes en un modelo con autonomía total. Posee un micrófono integrado y permite almacenar hasta 8 horas de grabación de voz.

•Precio: 159 € • Más información: Creative • http: //es.europe.creative.com

Declarado de máxima utilidad

▶EASY SOUND CUBE. ▶REPRODUCTOR MULTIMEDIA CON CODIFICADOR INTEGRADO.

Este reproductor MP3 incorpora 128 MB de memoria Flash interna y permite codificar en MP3 en tiempo real desde cualquier fuente de sonido externa. Puede almacenar directamente las canciones de vinilos, o CDs, sin necesidad de utilizar el PC. También reproduce archivos MP3 Pro y WMA, dispone de una ranura para tarjetas SD/MMC, e incorpora radio FM y grabadora de voz.

• Precio: 150 €• Más información: Best Buy Computer Products, Tel: 902 408 408• www.bestbuy-int.com

Imagen y sonido a la par

▶BENQ S30. ▶CÁMARA DIGITAL CON MP3

Un producto que rompe moldes. Esta cámara digital es capaz de realizar fotografías a 3.3 Megapíxeles, grabar vídeos, notas de voz, reproducir MP3 y cuenta con radio FM. Todo ello en un único dispositivo con un atractivo diseño, pantalla LCD abatible y carcasa de aluminio.

• Precio: 269 €• Más info: Benq, Tel: 93 556 08 00 • www.benq.es

Audio multicanal de infarto

▶AIWA UZ-US501. ▶DECODIFICADOR CON ALTAVOCES 5.1

Si estás buscando un equipo de sonido para cine en casa compatible con tu PC, este modelo de AIWA es ideal. Se conecta vía USB y dispone de decodificador Dolby Digital, DTS y ProLogic II con el subwoofer integrado, mientras que los altavoces satélites están encapsulados en aluminio para evitar distorsiones. La potencia total del conjunto es de 100W RMS. Viene con mando a distancia.

• Precio: 399 € • Más info: AIWA, Tel: 902 198 578• www.eu.aiwa.com

¿Tienes alguna duda?

Si tienes algún problema o alguna duda relacionada con el hardware para jugar envía un e–mail a hardware@micromania.es o una carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, sección hardware C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

Acrobacias a todo riesgo

▶SAITEK ST290. ▶PALANCA DE VUELO DE GAMA MEDIA.

Una palanca de vuelo ideal para pilotos de caza, porque dispone de 5 botones de disparo con una ergonomía basada en el F-16, tres configuraciones de posición para adaptarse a todos los estilos de sujetar la palanca, un HAT-8 para controlar la cámara virtual, muelle de alta resistencia para estabilizar el control y acelerador de rueda. Se conecta vía USB.

- **Precio: 39,95 €**
- **Más información: Saitek**
- **www.corporate-pc.com**

Todo a mano

▶TRUST AMI HAND TRACK PRO. ▶RATÓN DE MANO.

Si no dispones de espacio suficiente para un ratón convencional, te vendrá de perlas este ratón diseñado para realizar todas las funciones sin soltarlo de la mano, pues dispone de bola, rueda y cinco botones. Y no descuida la precisión, con una resolución de 400 DPI. Dispone de conexión USB y PS/2 y es compatible con PC y Mac.

- **Precio: 30 €** • **Más información: Trust**
- **www.trust.com**

Visión perfecta

▶BENQ FP767-12. ▶MONITOR LCD AVANZADO

Benq acaba de presentar el primer modelo LCD de 17 pulgadas con un tiempo de respuesta de 12 ms, una cifra récord, gracias a la tecnología Intrinsec Property II. Así, se eliminan los parpadeos y las sombras, permitiendo además una velocidad de refresco de 83 Hz para reducir la fatiga visual.

- **Precio: 509€** • **Más info: Benq, Teléfono: 93 556 08 00**
- **www.benq.es**

Micromanía Recomienda

PLACA BASE

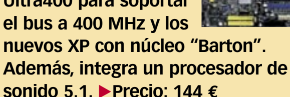
MSI 865PE Neo2-PS

Una placa de última generación con el nuevo chipset Intel 865PE para soportar los Pentium 4 con núcleo "Prescott", así como las versiones Extreme Edition. Asimismo, dispone de controladoras Serial ATA y memoria de doble canal para módulos DDR a 400 MHz. Integra el procesador de sonido 5.1 de Realtek, puerto acelerado de gráficos AGP 8X, conexiones USB 2.0 y red 10/100.

- **▶Precio: 104 €**
- **Más información: MSI**
- **http://www.mso.com.tw**

ALTERNATIVAS:

Aopen AK79D-400max



Esta placa base para Athlon XP integra el chipset nForce2 Ultra400 para soportar el bus a 400 MHz y los nuevos XP con núcleo "Barton". Además, integra un procesador de sonido 5.1. ▶Precio: 144 €

ASUS K8V Deluxe

El nuevo Athlon 64 necesita una placa base que esté a la altura, y este modelo satisface todas las expectativas con el nuevo chipset de VIA K8T800, una controladora Serial ATA RAID y tecnología inalámbrica Wi-Fi.
▶Precio: 200 €

PROCESADOR

Intel Pentium 4 2,80E Prescott, FSB800

Ya están aquí los nuevos Pentium 4 con núcleo "Prescott", con memoria caché L2 de hasta 1 MB, mientras que la caché L1 se dobla hasta los 16 KB. Además, posee nuevas instrucciones SSE3 y se ha optimizado la tecnología Intel Net Burst. En suma, un procesador de nueva generación con tecnología "Hyper.Threading" y FSB a 800 MHz –funciona en modo síncrono con módulos DDR a 400 MHz–.

- **▶Precio: 209 €**
- **Más información: Intel**
- **www.intel.es**

ALTERNATIVAS:

Intel Pentium 4 3.2GHz Extreme Edition

Para los que quieren lo máximo en potencia de cálculo Intel ha creado esta edición pensando en los videojuegos, con tecnología HyperThreading y 2 MB de memoria L3. ▶Precio: 899 euros €

AMD Athlon 64

El primer procesador doméstico con 64 bit arrasa en todos los "benchmarks", y algunas compañías ya anuncian juegos optimizados para las tecnología de esta familia de chips. ▶Precio: Desde 220 €

TARJETA GRÁFICA

GIGABYTE N59X128D

El nuevo procesador GeForceFX 5900 XT se configura como una acertada elección por su relación entre el precio y las prestaciones, porque aunque integra una versión recortada de la GPU 5900 para ser más accesible que las versiones "Ultra", consigue unos resultados impresionantes en juegos de última generación, sin olvidar que soporta DirectX9, integra 128 MB de memoria DDR y soporta AGP 8X.

- **▶ Precio:199 €**
- **Más información: Gigabyte**
- **www.gigabyte.com.tw**

ALTERNATIVAS:

Hercules 3D Prophet 9800 XT

El procesador ATI Radeon 9800XT está a la cabeza de las aceleradoras 3D junto al GeForceFX 5950. En esta tarjeta viene con 256 MB DDR y soporte de DirectX9 y OpenGL.
▶Precio: 499 €

MSI FX5200 T

El escalón más económico para acceder al soporte por hardware de DirectX9, con el procesador nVidia GeForce 5200, 64 MB de memoria gráfica DDR y soporte de AGP8X.
▶Precio: 64 €

Recomendado para jugar

JOYSTICK

Saitek X45 Flight Control System

Conjunto de palanca de vuelo y acelerador de alta calidad, diseñado para satisfacer a los pilotos más exigentes, con una recreación realista de las funciones HOTAS. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de control de retención. Está construido en aleación de metal y su mecanismo de sujeción es infalible.

▶Precio: 149,95 € • Más información: Corporate PC. Tel: 93 263 48 18
• www.corporate-pc.com

ALTERNATIVAS:

Logitech Attack3
Una palanca de vuelo asequible de última generación en la serie Attack, con el sello de calidad de Logitech y toda la funcionalidad de sus 11 botones programables y el control de giro.
▶Precio: 24,95€

Sistema X-Gaming
Un joystick de madera y metal basado en las máquinas recreativas de los 80 con palanca a prueba de bombas y 8 botones con microinterruptores. Las nuevas versiones del emulador MAME lo soportan y puede conectarse al PC por PS/2 o vía USB. ▶Precio: 105 €

GAMEPAD

Kensington Gravis Xterminator

La firma Gravis mantiene su justa fama en el segmento con este gamepad que destacamos por la sobresaliente precisión de su D-Pad, dotado además de efectos Force Feedback con tecnología TouchSense, un sistema que transmite sensaciones de tacto y rugosidad y que implementan juegos como «Black&White». Además, dispone de 12 botones para que ninguna jugada se resista en «FIFA 2004».

▶ Precio 29,90 €
• Más info: Herederos de Nostromo.
• www.hnostromo.com

ALTERNATIVAS:

Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3
Este modelo dispone de 12 botones programables y dos palancas analógicas para realizar las jugadas avanzadas de los simuladores deportivos de EA Sports.
▶Precio: 20 €

Saitek P880
Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables este gamepad USB sorprende por el magnífico tacto de su D-Pad, la calidad de los materiales empleados y su ergonomía.
▶Precio: 34 €

VOLANTES

Logitech MOMO Racing

Aunque llama la atención a simple vista, por su esmerado diseño y la extraordinaria calidad de los materiales, es la sobresaliente precisión de respuesta de su motor Force Feedback lo más destacable de este conjunto de volante y pedales. La ergonomía también está a gran nivel, con una palanca de cambio robusta como pocas, base antideslizante y sistema de fijación antivolantazos.

▶ Precio: 149 €
• Más info: Logitech. Tel: 91 375 33 68
• www.logitech.com

ALTERNATIVAS:

Thrustmaster Enzo Ferrari Force F. Wheel
Este modelo es un auténtico homenaje al padre de la escudería del "Cavallino Rampante".
▶Precio: 90 €

Thrustmaster F1 Force Feedback Racing
Una réplica exacta del volante de los monoplazas de Fórmula 1 de Ferrari, incluyendo los materiales de fibra de carbo y el acero. Su Force Feedback es de lo mejor del sector.
▶Precio: 199 €

Cine al oído

▶**TRUST 751B 5.1 SILVERLINE HS.**
▶**AURICULARES SONIDO 5.1**

Estamos ante un nuevo concepto de la ingeniería acústica, unos auriculares dotados de tres altavoces en cada casco para reproducir sonido 5.1 real, pero con la ventaja de no molestar a nadie. Dispone de control de volumen independiente para canales frontales, traseros, central y subgraves y de un conmutador de modo 5.1/2.1

• Precio: 49 €
• Más información: Trust
• www.trust.com

Conéctate a la diversión

▶ **SUPER DUAL BOX.** ▶ **ADAPTADOR USB PARA MANDOS PSX**

Si te has acostumbrado a su uso o simplemente te gusta la robustez, versatilidad y profusión de modelos de gamepads y volantes para la Playstation, ahora puedes usarlos en tu PC con este adaptador para USB, que permite conectar dos dispositivos de control para jugar en multijugador en el mismo ordenador. Soporta cuatro modos de vibración y permite conmutar entre los modos digital y analógico.

• Precio: 19 €
• Más información: Aplisoft
• http://www.aplisoft-ided.com

Enchufa la música

▶**AIWA USB PC HI-FI AWP-ZP3.** ▶**MINICADENA MULTIMEDIA**

AIWA entra de lleno en el sector de la informática con esta cadena musical que destaca por estar diseñada para su uso conjunto con un PC a través de una conexión USB. De esta forma, con el mando a distancia de la cadena, se puede seleccionar el fichero o la lista de canciones MP3 desde el disco duro del ordenador para reproducir con la calidad de sonido de alta fidelidad que entregan su conjunto de altavoces, que ofrecen potencia total de 60W RMS.

• Precio: 249 €
• Más info.: AIWA. Teléfono: 902 198 578
• www.eu.aiwa.com/es

Te olvidarás de la batería

▶BENQ JOYBOOK 5100. ▶

PC PORTÁTIL AVANZADO

La tecnología Intel Centrino está revolucionando el segmento de los portátiles por aunar potencia y autonomía. Benq la incorpora en este modelo, con pantalla TFT de 15 pulgadas, procesador Intel Pentium M a 1.5 Ghz al chip gráfico ATI Radeon 9000 y conexiones FireWire y Bluetooth.

• Precio: 1.569 €• Más info: Benq. Tel: 93 556 08 00• www.benq.es

Multicanal unificado

▶CREATIVE INSPIRE TD7700.

▶**CONJUNTO DE ALTAVOCES Y DECODIFICADOR.**

Ya hemos visto en estas páginas altavoces 7.1 y decodificadores multicanal y Creative ha tenido la feliz idea de unirlos en este producto para que ya no tengamos que preocuparnos de si la tarjeta de sonido o el DVD tienen sonido Dolby o DTS. Además, dispone de mando a distancia.

• Precio: 289 € • Más info: Creative • http://es.europe.creative.com

Para escuchar… y mirar

▶ UNIMADE BLACK MOON. ▶ **REPRODUCTOR MULTIMEDIA PORTÁTIL**

Una auténtica belleza de reproductor MP3/WMA de reducidas dimensiones, construido en aluminio y con una gran pantalla de cuatro líneas que ofrece toda la información, incluso el ratio de compresión, con caracteres en azul y retroiluminación. Cuenta con 256 MB de memoria.

• Precio: 215 €• Más info: Forum Watch E. • www.forumwatch.es

Micromanía Recomienda

TARJETAS DE SONIDO

SoundBlaster Audigy 2 ZS

Si quieres acceder a las máximas prestaciones en sonido 3D esta tarjeta es la más indicada porque es capaz de acelerar 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD, logrando una reproducción multicanal 7.1 extremadamente realista. Está certificada THX y el sonido alcanza una resolución de 24 bits a 96 Khz. Incluye los juegos «Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness» y «Tom Clancy´s: Rainbow Six Raven Shield».

▶Precio: 149,90 €
• Más información: Creative
• http://es.europe.creative.com

ALTERNATIVAS:

Terratec Game Edition
Una buena oferta para jugar con sonido multicanal interactivo, compuesta por la tarjeta de sonido Terratec 128 PCI gracias a su salida digital y el juego «Splinter Cell» que se incluye de regalo. ▶ Precio: 29 €

SoundBlaster Audigy Player
En la tienda online de Creative está de oferta este reputado modelo de aceleradora de audio 3D, que ofrece todas las prestaciones exigibles. Incorpora un puerto de juegos y tiene un precio muy interesante.
▶Precio: 59,90 €

TECLADO Y RATÓN

Creative Desktop Wireless 8000

Un atractivo conjunto de teclado y ratón inalámbricos acabado en plata y color negro que realza visualmente cualquier escritorio. El teclado dispone de 20 teclas de función multimedia para acceder a múltiples acciones con una sola pulsación, y el ratón está diseñado para garantizar una ergonomía perfecta a diestros y zurdos, sin olvidar su notable precisión. La base receptora de señales se conecta vía USB y el resposa muñecas es fácilmente extraíble.

▶ Precio: 74 €
•Más información: Creative.
•http://es.europe.creative.com

ALTERNATIVAS:

Terratec Mamba
Si te apasionan los juegos de acción aquí tienes el ratón perfecto por su excepcional velocidad de respuesta. La ergonomía está pensada para este género, con una curvatura que se adapta a la mano y materiales que impiden la sudoración.
▶ Precio: 49 €

Thrustmaster Tactical Board
Cuesta un poco adaptarse a él, pero con sus 41 botones y el diseño específico para juegos de acción y estrategia, supera en mucho la funcionalidad de la combinación teclado y ratón.
▶ Precio: 96 €

ALTAVOCES

Creative Inspire T5400 5.1

Situado en la gama media, este conjunto de altavoces 5.1 destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas (tweeter y cono de medios) en los altavoces frontales, aumentando así la calidad de sonido, sobretodo a la hora de reproducir atmósferas musicales y efectos de audio ambientales. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 22W RMS para el canal central y 24W RMS para el subwoofer ofrece una potencia más que suficiente para cada efecto.

▶ Precio: 99,90 €
• Más información: Creative
• http://es.europe.creative.com

ALTERNATIVAS:

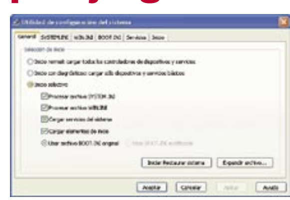
Creative GigaWorks S750
Este conjunto 7.1 cuenta con certificación THX y una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.
▶Precio: 479,90 €

Terratec HomeArena TXR 884
Apabullante conjunto de altavoces 7.1 pensado para rodear al usuario con un sonido en 360º realista y equilibrado. La potencia total es de 84W.
▶Precio: 180 €

CONSULTORIO HARDWARE

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego, o quieres ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar, aquí encontrarás la solución que estás buscando.

RENDIMIENTO EN XP
Configuración para juegos



Acabo de instalar Windows XP en mi equipo y como ando algo escaso de memoria RAM, sólo 256 megas, me gustaría saber si afectará esta limitación al rendimiento de los juegos y si por lo tanto debo volver a Windows 98 SE

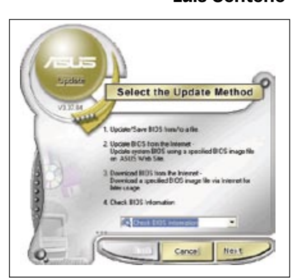
Santiago Gil

En efecto, Windows XP, por defecto, carga múltiples aplicaciones y servicios en segundo plano, que lógicamente consumen memoria RAM, por lo que juegos que consumen mucha cantidad de RAM como «Far Cry» pueden bajar notablemente su rendimiento. Pero puedes solucionar este problema realizando un reinicio de Windows XP en "modo limpio", es decir, cargará sólo lo esencial para el funcionamiento del sistema.

BIOS
¿Cómo actualizarla?

Hace unos meses leí que debía actualizar la BIOS de mi placa base ASUS A7N8X-Deluxe, pero no encuentro la nueva versión 1008 en la página web del fabricante. ¿Dónde puedo encontrarla?

Luis Centeno



Tienes que entrar en la utilidad que actualiza automáticamente la BIOS, "Asus Update", que está entre las aplicaciones que vienen en el CD de la placa base. Es un programa que se instala en Windows y te permite elegir entre diversos métodos de actualización, te recomendamos que primero selecciones la descarga de la nueva BIOS al disco duro y a continuación vuelvas a entrar en el programa para proceder a la actualización desde un fichero del disco duro.

MONITOR TFT
Imagen fantasma

Tengo un monitor L1720B FLATRON de LG y en «NFS Underground» la imagen se oscurece cuando voy a más de 200 km/h y el fondo se vuelve negro cuando utilizo el oxido nitroso. ¿Podríais ayudarme a solucionarlo? Creo que es un problema con el monitor.

César de los Reyes

A tu monitor no le pasa nada, simplemente al tratarse de un modelo TFT y por limitaciones inherentes a esta tecnología no puede generar las imágenes con la velocidad de refresco que requiere un juego como «NFS. Underground», sobre todo cuando vas a mucha velocidad. Aunque tu monitor tiene un buen tiempo de respuesta de 16 ms, gracias al cual no tienes problemas visuales en otros juegos, el caso de este juego es especial porque utiliza un efecto gráfico de velocidad y aceleración muy exigente con la generación de imágenes, parece que sólo lo han probado con monitores CRT.

REINICIO EN JUEGOS
Problemas de temperatura

Tengo un AMD Athlon XP a 2,6 GHz con 512 megas RAM y una tarjeta gráfica Geforce 4 MX 440. El problema es que cuando llevo un rato jugando a diversos títulos se me congela el ordenador sin mensaje de error y no tengo más remedio que reiniciar. Me han comentado que posiblemente el error esté en los controladores pero los he actualizado y sigo igual. Pero lo más extraño es que sólo ocurre con los juegos.

RTP

Por los síntomas que nos comentas, lo más probable es que se deba a una deficiente disipación del calor de la CPU, revisa que funcione correctamente el ventilador y justo cuando reinicias entra en la BIOS y comprueba la temperatura de la CPU, no debe sobrepasar los 70 grados. El hecho de que las interrupciones no sean continuas, sino que se producen tras un tiempo de estar ejecutando un juego es un claro indicio del exceso de temperatura en la CPU, son programas muy exigentes.

El PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

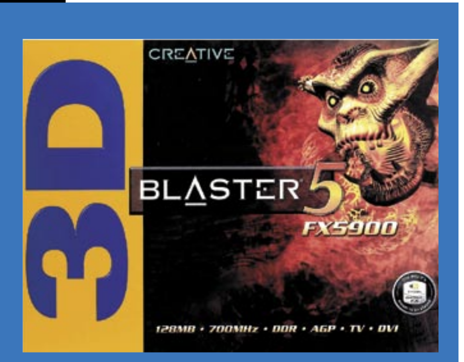
- Procesador: **Pentium 4 3,2 GHz Extreme Edition**
- Placa base: **ABIT IC7 Max3**
- RAM: **Dos módulos de 512 MB DDR 533**
- Lector DVD: **BENQ DVD32X**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A07**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, formato 16/9)**
- Tarjeta gráfica: **ASUS GeForceFX 5950 Ultra 256 Mb**
- Tarjeta de sonido: **Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS Pro**
- Altavoces: **Creative Gigaworks S750**
- Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
- Disco duro: **Western Digital WD360 (10.000 RPM) Serial ATA**
- Ratón: **Terratec Mystify Claw**
- Teclado: **Logitech diNovo**
- Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
- Joystick: **Thrustmaster HOTAS Cougar**
- Gamepad: **Gravis Xterminator**

La pregunta del mes

Configurar la BIOS, memoria AGP

He visto que entre las opciones de configuración de la BIOS hay una llamada para activar la función "AGP Aperture" y me gustaría saber qué tamaño debo establecer para optimizar el rendimiento de mi equipo, un Athlon XP 2200+ con 512 Mb de RAM y con una tarjeta gráfica GeForce FX 5900 con 128 MB DDR de memoria gráfica.

Diego Pinedo



Las tarjetas gráficas AGP utilizan este valor para determinar la cantidad de memoria del sistema a la que pueden acceder para almacenar texturas, es decir, pueden utilizarla como complemento a la memoria gráfica instalada en la tarjeta. Como cuentas con 512 Mb de RAM, puedes situar este valor en 128 Mb. El problema del acceso a la memoria del sistema (memoria AGP) tiene el inconveniente de contar con una velocidad y ancho de banda muy inferior con respecto al acceso del procesador gráfico (GPU) a la memoria gráfica interna de la tarjeta, es decir, puede ralentizar el funcionamiento de la GPU. Además, dispones de 128 megas de memoria gráfica interna de la tarjeta, una cantidad suficiente como para evitar el recurso de acceder a la memoria AGP que, a pesar de haber sido muy utilizado anteriormente con memorias gráficas de 32 y 64 MB, con los actuales estándar de 128 y 256 megas tiende a desaparecer.

NUEVOS PENTIUM 4
¿Northwood o Prescott?

@ Voy a cambiar de ordenador y tras consultar la sección "Micromania Recomienda" me decidí por la placa base MSI para Intel 875P Neo-FIS2R, para montar un procesador Pentium 4 a 3 GHz. Pero ahora hay dos modelos diferentes, con núcleo "Northwood" o con el nuevo "Prescott". Prefiero este último por ser de última generación pero esta placa sólo habla en sus especificaciones de admitir "Northwood" ¿sabéis si soporta los Pentium 4 con núcleo "Prescott" o si sencillamente cualquier placa base con chipset 875P es compatible?

Epifanio Cid

No todas las placas base con chipset Intel 875P soportan los Pentium 4 con núcleo "Prescott" porque aunque se mantiene el mismo socket, el 478, el voltaje es diferente, por lo que necesitan disponer de reguladores de voltaje compatibles. En el caso de la MSI 875P Neo-FIS2R es compatible con "Prescott" a partir de la revisión 2.0, es decir, debes asegurarte que el PCB de la placa es como mínimo la versión 2.0, puedes verlo serigrafiado entre el integrado, normalmente entre los puertos AGP y PCI. Otros fabricantes como lo solucionan con actualizaciones de BIOS.

DEMO FAR-CRY
Rendimiento escaso

@ Tengo un Pentium 4 a 2 GHz con 256 megas de RAM a 133 Mhz y una GeForce FX 5700 y aunque no tengo el detalle gráfico al máximo la demo de «Far Cry» va muy lenta. No se si es normal, porque me preocupa el rendimiento que obtendré con «Half-Life 2» y «Doom 3».

Román Hervás Serrano

Ten en cuenta que la demo de «Far Cry», como casi todas, no tiene un motor gráfico depurado al 100%. Ahora bien, aunque dispones de una tarjeta gráfica de última generación que cumple sobradamente con los requisitos del juego, en cuanto a CPU y, sobretodo, memoria RAM, estás en los límites de la configuración mínima exigible para jugar en alta resolución.

TARJETA 3D LENTA
¿Cambio a peor?

@ He cambiado mi tarjeta gráfica GeForce4 MX 440 por una GeForce FX 5200 con 256 Mb y juegos que antes funcionaban perfectamente a resoluciones de 1280x1024 píxeles ahora ya no van tan bien aunque son más vistosos. ¿Cómo es posible?

Angel Bueno

En primer lugar te recomendamos que te olvides de seleccionar la resolución de 1280x1024, es mucho mejor que te centres en el formato 1024x768 y en él juegues con diferentes niveles de detalle, configuración gráfica del juego, filtrados, etc. En cuanto a las diferencias entre ambas tarjetas no debes preocuparte, has cambiado a mejor por cuanto tu nueva aceleradora 3D soporta DirectX9. No obstante, no hay mucha diferencia en las prestaciones puras entre los procesadores gráficos nv34 (GeForceFX 5200) y nv17 (GeForce 4 MX 440) No obstante, deberías notar una ligera mejoría en el rendimiento, así que actualiza los controladores y comprueba que has desactivado o configurado bajo elección de la aplicación los filtrados anisotrópicos y el antidentado.

MEMORIA Y CPU
Sincronizar el sistema

@ Quiero cambiar de ordenador a un Athlon XP 3000+ y no tengo claro el tema de la memoria RAM, ¿DDR 333 o 400?, ¿de marca o "retail"?

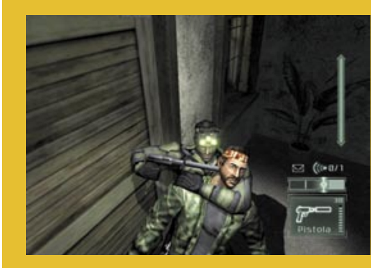
Víctor M. Izquierdo

Lo ideal es que el sistema funcione sincronizado, es decir que la velocidad del FSB de la CPU coincida con la velocidad de la RAM, por lo que debes elegir módulos DDR a 400 MHz, que realmente funcionan a 200 MHz, pero se multiplica por dos este valor al tratarse de una memoria DDR. En cuanto a tu segunda pregunta, te recomendamos que los módulos sean de marca, pagarás algo más pero te aseguras fiabilidad, compatibilidad de cara a futuras ampliaciones e incluso posibilidad de realizar "overclocking".

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados, o un tanto especiales. Aquí te los detallamos para que sepas qué te va a hacer falta para disfrutarlos, y te recomendamos también los dispositivos para sacarles el máximo partido.

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

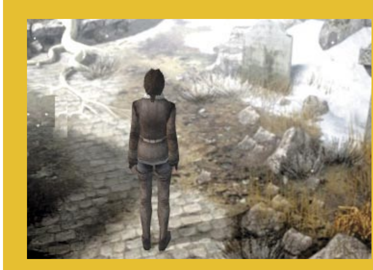


Se trata de un título exigente que requiere chips gráficos a partir de los **GeForce3** de nVidia o **Radeon 8500** de ATI. No soporta las GeForce4 MX. Por lo tanto, os recomendamos comprobar la compatibilidad de vuestra tarjeta gráfica con este juego. También es importante tener una tarjeta de audio con **sonido 3D**, pues el sonido posicional ayuda lo suyo a situar a los enemigos en el escenario. Imprescindible también una **conexión de banda ancha** para disfrutar modo multijugador.

TOCA RACE DRIVER 2

Un juego de velocidad a la vanguardia técnica del género que requiere un equipo de última generación para disfrutarlo en alta resolución con la configuración gráfica a tope, al menos un **Pentium 4 o Athlon XP a 2 GHz** y una tarjeta gráfica **GeForceFX 5900** o **Radeon 9800**. Desactivando los efectos gráficos avanzados funciona perfectamente con cualquier tarjeta gráfica con soporte de **DirectX9**. Es recomendable también un **conjunto de volante y pedales** adecuado.

SYBERIA II



Uno de los escasos juegos actuales con un nivel de requisitos mínimos asequible para todos. Basta con un "jurásico" **Pentium II** y una **tarjeta 3D** compatible con **DirectX8** con **16 MB** para entrar en el universo de Kate Walter con el máximo nivel gráfico. No es de extrañar, porque es una aventura clásica a más no poder con escenarios creados con fondos prerenderizados en diferentes perspectivas. Se recomienda, eso sí, un **ratón óptico** que facilite su control.

KILL.SWITCH

Los Bitmap Brothers han conseguido que los requisitos de la versión PC no se disparen, y una tarjeta gráfica **GeForce 4 MX** o **Radeon 7500** es suficiente para jugarlo a un buen nivel gráfico. Y es que estamos ante un juego con texturas simples para no ralentizar una experiencia de juego que se caracteriza por acción repleta de movimiento, múltiples enemigos y cientos de partículas, léase balas. El **sonido 3D** es apoteósico. Conviene disponer de un eauipo con soporte de **EAX** o bien **Dolby Digital Interactivo**, uno de los primeros juegos que explota este sistema, presente en **placas base con sonido 5.1**, como las **nForce** de nVidia.

¿Está al día tu PC?

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

- Procesador: **AthlonXP 2200+ o Pentium 4 a 2.4 GHz**
- Placa base: **con chipsets nForce2 (AMD) o Intel 875P (Pentium4)**
- RAM: **256 MB de memoria DDR a 333 MHz**
- Tarjeta gráfica: **nVidia GeForce5200 o ATI Radeon 9600**
- Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración de audio 3D**
- Disco duro: **80 Gb IDE ATA/133**
- Lector DVD: **DVD 16X**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A06**
- Monitor: **CRT de 17 pulgadas**
- Altavoces: **Cconjuntos 5.1 como Creative P580**

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en los CDs, tienes más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas, todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos, y una oferta muy especial de navegación.

SPLINTER CELL

Tres misiones exclusivas

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **543 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **256 MB**
- HD: **181 MB**
- Tarjeta gráfica: **GeForce 2 o superior, Radeon, y Parhelia.**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0a**

CONTROLES BÁSICOS: W/S/A/D: **Movimiento** Ratón: **Vistas** Botón dcha.: **Disparo** Espacio: **Saltar**

Dado el enorme éxito que «Splinter Cell» ha tenido entre la comunidad de aficionados, y al mismo tiempo que pone en el mercado su segunda entrega, «Splinter Cell: Pandora Tomorrow», Ubi Soft, la compañía responsable de su desarrollo ha creado un Bonus CD con tres nuevas misiones.

Y claro, Micromanía os lo ofrece este mes en rigurosa exclusiva. La primera misión, denominada "Kola Cell", tiene como objetivo la captura del hácker informático Phillip Masse, del que ya se habla durante el desarrollo del juego. Toda la acción transcurre en una fortaleza de la península Rusa de Kola. La segunda misión, bajo el nombre de "Vselka Infiltration", basa su argumento en torno al submarino Vselka, capaz de desplegar cabezas nucleares, que está ahora en manos de Alekseevich. El objetivo no será otro que el de hacer que el submarino suba a la superficie, eliminando a los miembros del equipo de Alekseevich, y encontrar al único superviviente del anterior control del submarino, Bobrov.

La última misión "Vselka Submarine", puede considerarse la segunda parte de la misión anterior. Tras la muerte de Alekseevich, a bordo del submarino sigue habiendo focos de resistencia. Para culminar la misión, tu objetivo será el de comunicar por radio la posición del submarino al Third Echelon. **Disco 2**

¿Necesitas ayuda?

■ **Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromanía.es.**

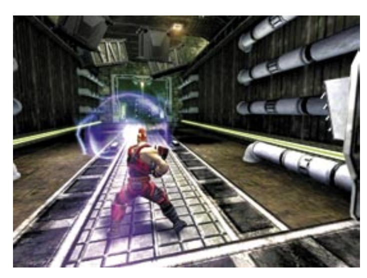
UNREAL TOURNAMENT 2004

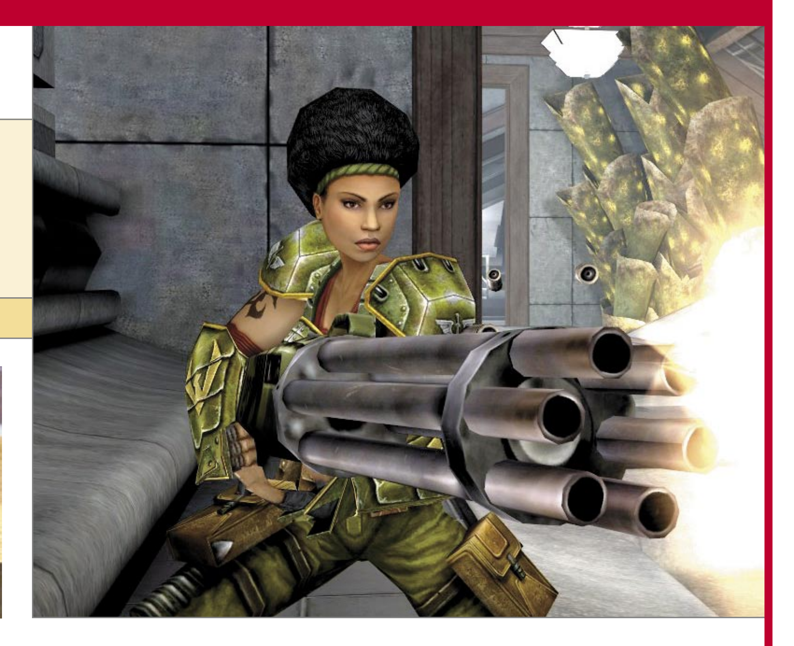
Cinco mapas y seis modos de juego

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Epic Games**
▶Distribuidor: **Atari**
▶Lanzamiento: **19/03/2004**
▶Idioma: **Inglés**
▶Espacio: **209 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 1 GHz**
▶RAM: **128 MB**
▶Disco duro: **478 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Compatible Direct3D con 32 MB**
▶T. de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 9.0** (0b)

▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izquierdo: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar**





La continuación de la saga «Unreal Tournament», está de moda una vez más (si alguna vez ha dejado de estarlo) con esta versión, «2004». Representa su punto más álgido, al incorporar en ella novedades con respecto a modos de juegos, armas y vehículos, que afectan directamente a la gran jugabilidad del género. También contará con 20 nuevos mapas, además de los que incluía la versión anterior, y posibilidad de chat hablado en vivo con sonido 3D (en tarjetas que lo soporten).
Una vez más, Epic Games da la campanada para ofrecernos la espectacular demo que tienes entre las manos, con la que seguro que los amantes del título quedarán totalmente convencidos antes de ir al punto de venta y comprar el juego completo. Y original, por supuesto.
Con esta demo vas a poder disfrutar de cinco mapas bastante diferentes en los que habrás de librar encarnizadas batallas contra la base enemiga o bien defender con uñas y dientes la tuya propia. La demo incorpora seis modos de juegos diferentes, y entre ellos encontrarás dos de los nuevos, denominados “Onslaught” y “Assault”.
En ambos modos de juego, las confrontaciones entre equipos son protagonistas. Además, los tradicionales modos de juego con los que ya contaban las versiones anteriores seguirán ofreciendo grandes horas de entretenimiento. Y todo con una calidad incuestionable. **Disco 1**

VIETCONG: FIST ALPHA

Demo multijugador

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Pterodon**
▶Distribuidor: **Virgin Play**
▶Lanzamiento: **6/02/2004**
▶Idioma de la demo: **Ingles**
▶Espacio: **174 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 700 MHz**
▶RAM: **256 MB** ▶HD: **188 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de 16 bit**
▶DirectX **9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**
▶Botón izq.: **Disparo**
▶Espacio: **Saltar**

Aunque con retraso, la expansión oficial de «Vietcong» ya está entre nosotros. Ambientado en la tremenda guerra del Vietnam, este juego recrea con un altísimo grado de realismo los escenarios y los contendientes que se dieron cita allí durante los muchos meses que duró la guerra.
En esta nueva expansión, encontraremos nuevas misiones para un solo jugador, nuevas armas y ocho mapas multijugador. Este último modo para varios jugadores es el que se encuentra habilitado en la demo que Micromanía en el CD-1; gracias a esta demo, podréis tanto crear partidas como uniros a otras ya creadas por otros. En la demo podréis jugar con dos de los mapas disponibles en la versión completa, y sólo podréis escoger jugar como soldado, pues el resto de personajes no están habilitados en la demo. **Disco 1**

X2: THE THREAT

Cinco tutoriales y un universo

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Simulador**
▶Compañía: **Egosoft**
▶Distribuidor: **Sin distribuidora oficial**
▶Lanzamiento: **15/02/2004**
▶Idioma : **Ingles**
▶Espacio: **137 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 800 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **201 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de 16 bit**
▶ DirectX **9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
▶A/Z: **Control de potencia**
▶Ratón: **Vistas**
▶Botón izq.: **Disparo**

Seguro que muchos de vosotros recordáis uno de los mejores títulos ambientados en la simulación espacial de los últimos años, «Freelancer», de Microsoft. Ahora es el equipo de Egosoft quien nos premia con un título cortado por el mismo patrón. Nos propone rememorar batallas espaciales en un amplio mundo sobre el que interactuar con todo tipo de objetos, naves, estaciones espaciales, armas… El jugador será quien decida cuál será el papel que ocupará en la historia, como comerciante, pirata, cazarrecompensas… o no centrarse en una única tarea para hacer un poco de cada trabajo.
En la demo que se incluye en el CD podrás acceder a jugar cinco tutoriales diferentes con los que conocer muchos de los entresijos de este juego, así como un modo en el que explorar un universo completo. **Disco 1**

PROMOCIÓN EXCLUSIVA YA.COM

Tarifa Plana 24h con Micromanía y Ya.com

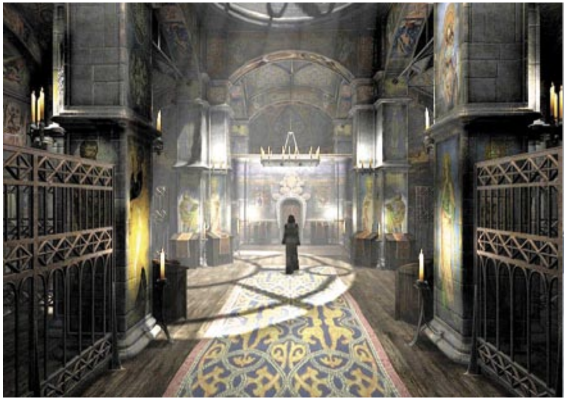
Ya.com ofrece, en exclusiva para los lectores de Micromanía, tres meses de conexión con tarifa plana 24h por sólo 2,95 € al mes*.

▶ PARA DISFRUTAR DE ESTA PROMOCIÓN ESPECIAL...

1. Introduce en tu PC el **CD nº1** de este número de Micromanía.
2. Haz clic sobre el icono **"Ya.com Tarifa Plana 24h por sólo 2,95€/mes"**.
3. Se abrirá una página explicativa de la promoción: Haz clic sobre el botón **"Date de alta"**.
4. Si no estás conectado a Internet, se establecerá una **conexión gratuita y temporal**, que te permitirá completar todo el proceso de alta en ese mismo momento.
5. **Introduce toda la información** que te será requerida y lee atentamente las condiciones del contrato. Ten en cuenta que el contrato tendrá una **duración indefinida a partir de la fecha de activación del servicio.**
6. Una vez completado el proceso de alta, se generará un **icono en tu escritorio** con el nombre de **"Ya.com"**. Haz clic sobre dicho icono para tener acceso a Internet a través de tu conexión con tarifa plana de **Ya.com**.

La conexión que Ya.com ofrece a los lectores de Micromanía en exclusiva consiste en un acceso a Internet de 56/64 Kbps, en tarifa plana las 24h durante tres meses. Incluye un espacio web de 50 MB y está cubierta por un servicio de soporte técnico, activo durante todo el día sin interrupción. Una vez realizado el proceso, el alta es inmediata, permitiendo disfrutar también de una cuenta POP de 100 MB @ya.com y diez cuentas de 50 MB @ya.com, todas ellas con un servicio de antivirus y antispam. Las tres primeras cuotas de la promoción "Tarifa Plana 24h" son de sólo 2,95€/mes+IVA, sin que se adquiera ningún compromiso posterior. A partir de la cuarta cuota, el coste será de 19,90€ +IVA. **Disco 1**

**Promoción válida hasta el 10 de mayo y sólo para las 1.000 primeras altas.*



SYBERIA 2

Un capítulo completo de la aventura

Dado que las aventuras gráficas no son ni mucho menos el género que más títulos nos está ofreciendo últimamente, la verdad es que casi cualquier juego que se adentre en el juego suele ser bienvenido por parte de los aficionados.
Si además cuenta con la gran calidad gráfica y el emocionante (y cuidado) argumento como los que ofrece «Syberia II», entonces, estamos ante un éxito seguro, tanto de crítica, como de público. Esta segunda parte es la continuación de la primera aventura en la que la abogada Kate Walter deja sus negocios para perseguir los sueños de un "sabio loco" de la robótica, que asegura que en la paradisiaca (y desconocida) isla de Syberia aún viven los últimos mamuts… Aunque toda la aventura se divide en ambas partes, no importa si no has jugado la primera, pues el juego trae un vídeo que la resume.
En esta segunda parte, el tren en el que viajabas se ha quedado sin carbón y mientras espera el repostaje adecuado, la protagonista deberá llevar a cabo toda una aventura en un pueblo, al parecer vacío. En la demo comienzas en medio de un frío bosque en el que la única compañía te la ofrece un youki, un cruce entre perro y foca. Será este el momento en el que tu intuición te deberá guiar hasta un hogar en el que ir recopilando las primeras informaciones importantes y objetos… **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Aventura**
▶Compañía: **Microïds**
▶Distribuidor: **Virgin Play**
▶Lanzamiento: **16/04/2004**
▶Idioma de la demo: **Castellano**
▶Espacio: **83 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 350 MHz**
▶RAM: **64 MB** ▶HD: **92 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de 16 bit**
▶DirectX **8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
▶Ratón: **Todos los controles disponibles.**

Actualizaciones

Spellforce: The Order of Dawn
Actualización a la versión 1.10.
Con esta actualización se solucionan los distintos problemas hallados al instalar el juego completo en sistemas con chipset Intel y nForce 2. También se han corregido problemas en diálogos y ciertos aspectos del modo multijugador.

Halo: Combat Evolved
Actualización a la versión 1.04.
Este archivo solventa ciertos problemas gráficos y de juego. A partir de ahora, dos miembros del mismo equipo no podrán eliminarse entre sí, si el servidor del juego se configura. También mejora el sistema de autoactualización del juego.

Need for Speed: Underground
Actualización a la versión 4.0.
Con la instalación de este archivo de actualización se solventan problemas detectados con algunos modelos de tarjetas gráficas en los que la pantalla se ponía totalmente negra de repente.

Enter the Matrix
Actualización a la versión 1.52.
Elimina los problemas gráficos sufridos por distintas configuraciones y permite alternarlo con otro programa (Alt+Tab) sin que el juego se quede colgado. También soluciona ciertos problemas con compatibilidad EAX.

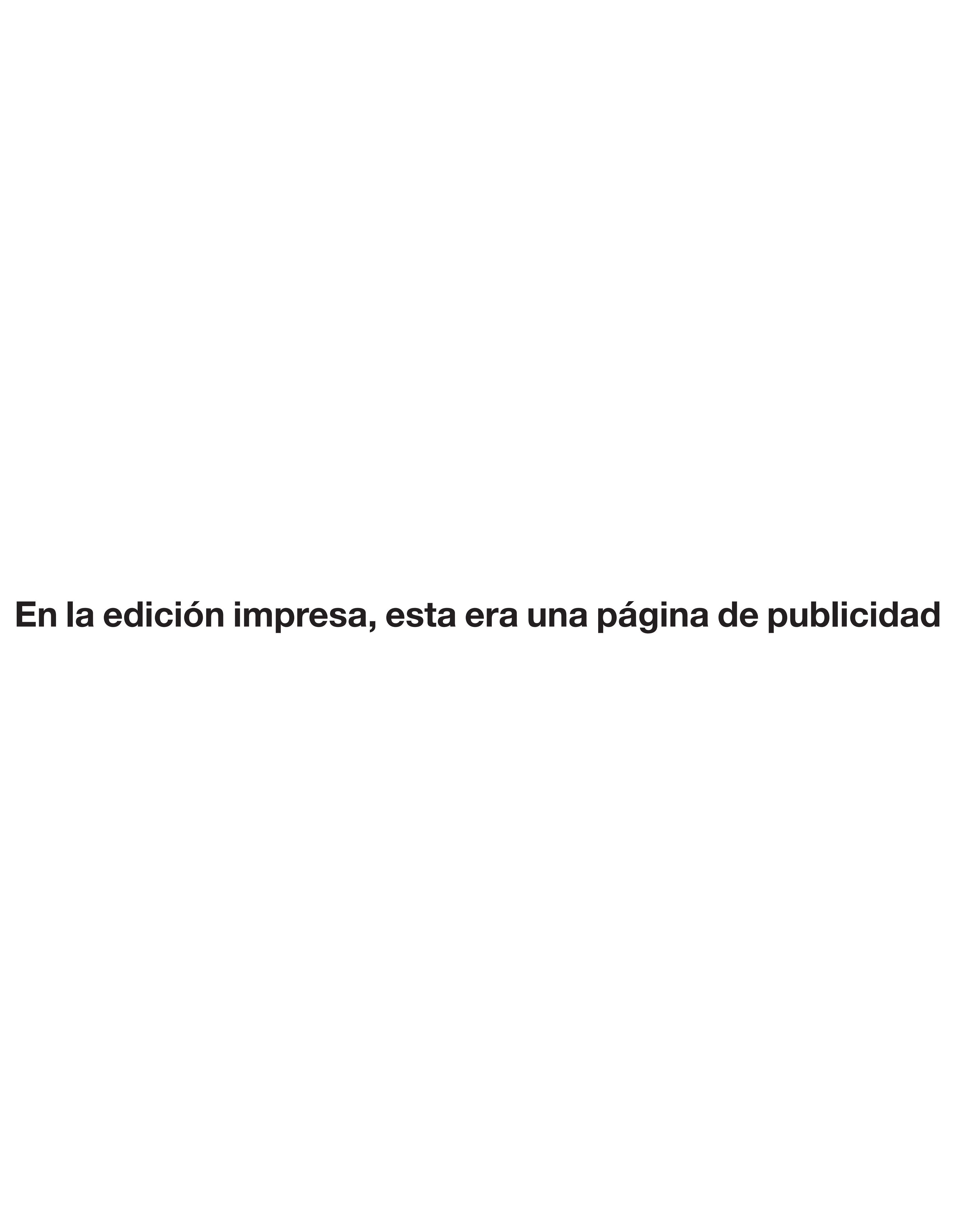
X2: The Threat
Actualización a la versión 1.2.
Con este archivo se ofrece un soporte correcto para el uso de periféricos de juego. Igualmente se han añadido las estadísticas de jugador para que los usuarios puedan observar el rendimiento en sus partidas.

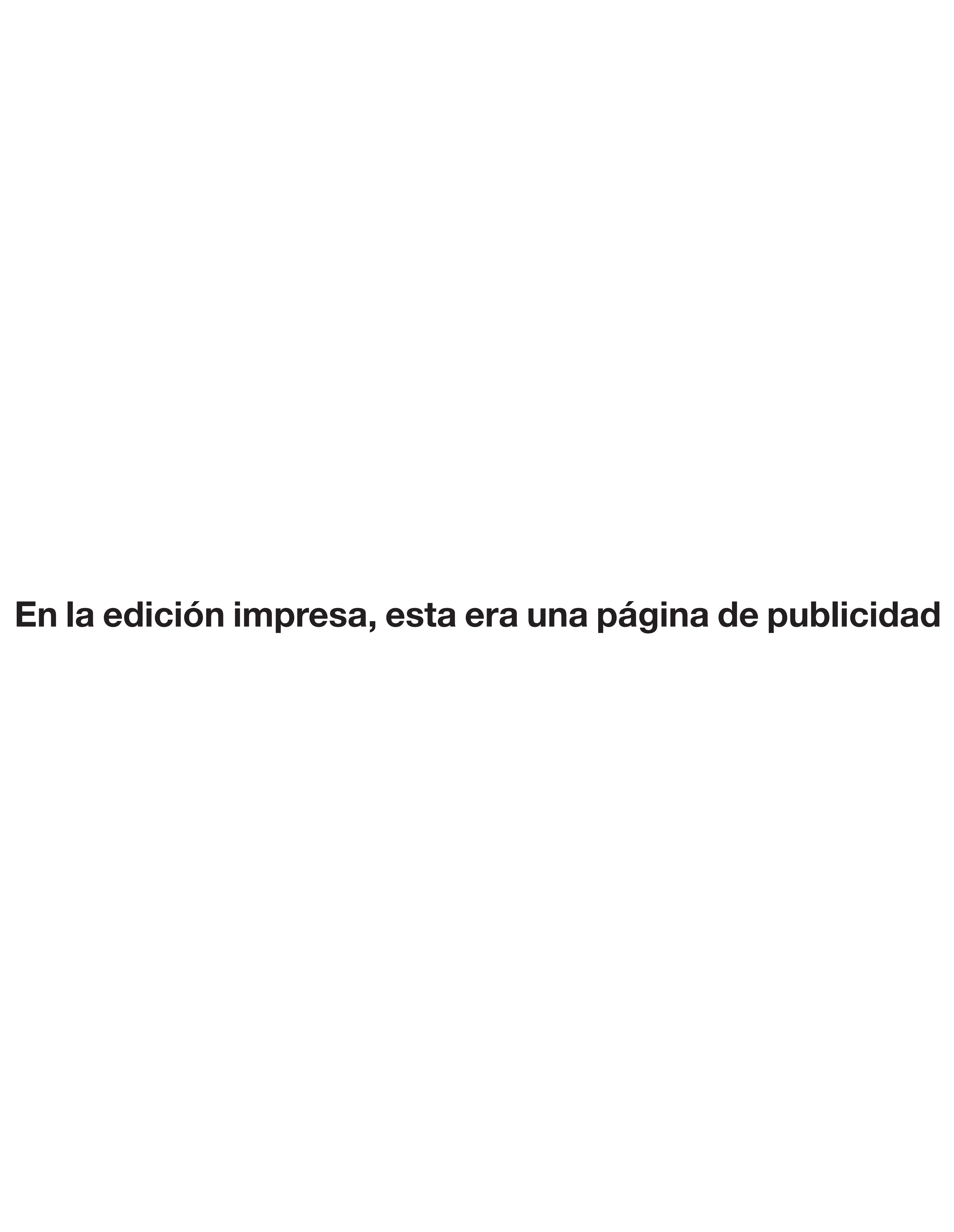
Deus Ex: Invisible War
Actualización a la versión 1.2.
Con esta actualización se da soporte a las nuevas nVidia GeForce Fx 5950. Añade soporte a las teclas F10 y F12 para salvar y cargar rápidamente. También mejora diversos aspectos relacionados con la jugabilidad.

Victoria
Actualización a la versión 1.03.
Los desarrolladores de la actualización no han ofrecido información sobre las mejoras que realiza dicha actualización, aunque la consideran necesaria.

Space Empires IV
Actualización a la versión 1.91.
Incorpora una nueva presentación, y ofrece soporte para un mayor número de ratones, junto a una corrección para ajustar la dificultad de las partidas.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad